

**PENGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* DALAM PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA (MUSIK) DI KELAS VIII SMP N 31 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan (S1)*



Oleh :

**RIRI AGUSTIN
1305519/2013**

**JURUSAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Penggunaan Media *Powerpoint* dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang
Nama : Riri Agustin
NIM/TM : 1305519/2013
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 26 Juli 2017

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19740514 200501 1 003

Pembimbing II,



Irdhan Epria Darma Putra, M.Pd.
NIP. 19780730 200812 1 001

Ketua Jurusan



Afifah Asriati, S.Sn., MA.
NIP. 19630106 198603 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

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

Penggunaan Media *Powerpoint* dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik)
di Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang

Nama : Riri Agustin
NIM/TM : 1305519/2013
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 3 Agustus 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Irdhan Epria Darma Putra, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Drs. Jagar Lumbantoruan, M.Hum.	3. 
4. Anggota	: Drs. Syahrel, M.Pd.	4. 
5. Anggota	: Harisnal Hadi, M.Pd.	5. 



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK
Jln. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar, Padang 25131 Telp. 0751-7053363
Fax. 0751-7053363. E-mail: info@fbs.unp.ac.id

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riri Agustin
NIM/TM : 1305519/2013
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Penggunaan Media *Powerpoint* dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di Kelas VIII SMP Negeri 31 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 Sendratasik,

Afifah Asriati, S.Sn., MA.
NIP. 19630106 198603 2 002

Saya yang menyatakan,



Riri Agustin
NIM/TM. 1305519/2013

ABSTRAK

Riri Agustin. 2017. Penggunaan Media Powerpoint dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di Kelas VIII SMP N 31 Padang *Skripsi*. Jurusan Sendratasik. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di SMP N 31 Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran seni budaya (musik) kelas VIII di SMP N 31 Padang.

Jenis penelitian adalah penelitian uji-coba atau eksperimen yang tergolong kedalam kelompok penelitian kuantitatif yang berupa data angka. Instrument penelitian berupa test awal (pretest), tes akhir (posttest), dan instrumen catatan pengamatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya (musik) di kelas VIII SMP N 31 Padang dilakukan dalam 4x pertemuan berjalan dengan baik. Terlihat bahwa penggunaan media *powerpoint* pada pembelajaran seni musik di kelas VIII SMP N 31 Padang dengan materi memahami teknik memainkan alat-alat musik tradisional secara berkelompok. Hal ini berdampak baik pada hasil belajar siswa di kelas VIII 3. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari sebelum menggunakan media visual berupa *powerpoint* sebesar 74,53 meningkat menjadi sebesar 88,28 setelah menggunakan media visual berupa *powerpoint*. Selain itu, media visual berupa *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. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Berkat rahmat dan hidayah-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul **“Penggunaan Media PowerPoint dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di Kelas VIII SMP N 31 Padang”**

Shalawat serta salam peneliti persembahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan penulisan ini, peneliti mendapatkan bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Kelancaran dari penulisan ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Yos Sudarman, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing 1, yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Irdhan Epria Darma Putra, M.Pd selaku pembimbing 2, yang telah banyak membantu dan membimbing peneliti dalam segala bentuk permasalahan.
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Sendratasik Afifah Asriati, S.Sn., MA dan Drs. Marzam, M. Hum.
4. Drs. Jagar Lombantoruan, M. Hum sebagai penguji I, yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi.

5. Drs. Syahrel M.Pd sebagai penguji II, yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi.
6. Harisnal Hadi M. Pd sebagai penguji III, yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi.
7. Seluruh staf pengajar jurusan sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
8. Kepala sekolah SMP Negeri 31 Padang beserta guru-guru yang telah bersedia membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian baik dari segi materi maupun tenaga.
9. Emak dan Bapak serta keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
10. Teman-teman pendidikan Sendratasik 2013, atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka.

Semoga seluruh kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan limpahan rahmat dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karenanya dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan saran dan kritikan sertamasukan yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermamfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Juli 2017

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Landasan Teori	8
1. Belajar dan Pembelajaran	8
2. Proses Belajar Mengajar	10
3. Hasil Belajar	13
4. Seni Musik	14
5. Media	17
6. Media Pembelajaran	18
7. Power Point	19
B. Penelitian Relavan	21
C. Kerangka Konseptual	23
D. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Objek Penelitian.....	26

C. Variabel dan Jenis Data	27
D. Instrumen Penelitian	28
E. Pengumpulan Data	29
F. Uji Persyaratan Analisis.....	30
G. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Sekolah.....	31
B. Hasil Penelitian	35
C. Deskripsi Data Nilai Tes	52
D. Analisis Data	56
1. Uji Normalitas.....	57
2. Uji Homogenitas	58
3. Uji Hipotesis	58
E. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rata-rata UH 1 dan 2 Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP Negeri 31 Padang Semester Ganjil 2016/2017	26
Tabel 2. Fasilitas Sekolah	34
Tabel 3. Sarana Sekolah	35
Tabel 4. Rentangan Interval Skor Data Nilai Hasil Belajar Seni Musik Kelas Eksperimen	53
Tabel 5. Rentangan Interval Skor Data Nilai Hasil Belajar Seni Musik Kelas Kontrol	55
Tabel 6. Rangkuman Perhitungan Nilai Hasil belajar Seni Musik Siswa yang Menggunakan Media Powerpoint (Eksperimen) dan Model Pembelajaran Konvensional (Kontrol)	56
Tabel 7. Hasil perhitungan Pengujian Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
Tabel 9. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen Kelas Kontrol...	59
Tabel 10. Hasil Pengujian dengan t-test	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian	23
Gambar 2. Tampilan Slide 1 Pertemuan I	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	65
Lampiran 2 Soal	83
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian.....	87
Lampiran 4 Tampilan Slide <i>Powerpoint</i>	90
Lampiran 5 Hasil Belajar Kelas Esperimen SMP N 31 Padang	102
Lampiran 6 Perhitungan Mean dan Varians Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMP N 31 Padang	105
Lampiran 7 Olah Data.....	106
Lampiran 8 Tabel Distribusi z	109
Lampiran 9 Tabel Distribusi Chi Kuadrat.....	110
Lampiran 10 Distribution Critical Values	111
Lampiran 11 Tabel Distribusi t.....	112
Lampiran 12 Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors.....	113

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Generasi muda yang terdidik adalah harapan dan kebanggaan bangsa untuk mewujudkan kemajuan. Karena itulah pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia.

Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan harus melalui pendidikan formal dan nonformal baik di sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat umum. Sekolah merupakan salah satu wadah untuk proses pendidikan formal yang dapat menjadikan siswa memiliki ilmu pengetahuan, terdidik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Guru di sekolah memiliki cukup kewenangan untuk merancang materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Artinya guru di sekolah memiliki kebebasan untuk mengembangkan pendidikan sesuai dengan keadaan, potensi, dan kebutuhan serta kondisi siswa (Panduan Pengembangan Silabus Seni Budaya, 2006)

Siswa di sekolah berperan sebagai peserta didik, setiap siswa di tiap tingkatan sekolah (SD,SMP,SMA) memiliki potensi yang berbeda, yang pendidikannya di sekolah telah diatur kurikulum. Salah satu bidang pembelajaran di sekolah yang diatur kurikulum 2013 saat ini misalnya adalah pelajaran Seni Budaya di SMP. Dalam pelajaran Seni Budaya itu tercakup pula di dalamnya pelajaran seni musik, di samping seni rupa, tari, dan drama.

Jamalus (dalam muttaqin: 3) berpendapat bahwa musik adalah salah satu hasil karya seni bunyi yang bias dipelajari dan diekspresikan melalui lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya dengan menggunakan unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.

Berdasarkan kurikulum 2013 (K13), salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah yaitu seni budaya yang di dalamnya terdapat pelajaran seni musik.

Pada saat penulis mencoba melakukan kunjungan awal ke SMP Negeri 31 Padang sebagai persiapan awal tahapan meneliti, penulis menemukan kalau di sekolah ini pembelajaran seni budaya khususnya seni musik yang dipelajari ada pada semester genap 2016/2017 bersama dengan pelajaran seni rupa, sedangkan seni tari dan seni teater dipelajari pada semester ganjil. Di samping penulis menemukan fakta awal tentang pelajaran seni budaya mana yang dipelajari, penulis juga menemukan adanya pelaksanaan pembelajaran seni musik di kelas yang dilaksanakan oleh guru bersama siswa yang sudah ditunjang oleh fasilitas teknologi yang nampaknya besar pengaruhnya dalam pembelajaran. Fasilitas teknologi yang penulis maksud adalah sudah dimanfaatkannya teknologi media visual dalam pembelajaran seni musik dan pelajaran lainnya yang memakai LCD proyektor dengan menampilkan powerpoint dalam pembelajarannya.

Dari keterangan salah seorang guru seni budaya, yaitu ibu Mariati Gustina, waktu observasi awal penelitian, terungkap bahwa sejak adanya BOS (Bantuan Operasional Sekolah), sudah banyak fasilitas belajar yang disediakan di sekolah

ini, terutama media pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi. Di beberapa kelas, malah telah dilengkapi dengan LCD Proyektor untuk belajar, laptop yang digunakan guru ada yang dipinjamkan dari sekolah, ada juga yang dimiliki secara pribadi oleh guru.

Di dalam teknologi media pembelajaran, menurut Arsyad (2008:17), salah satu media pembelajaran dalam bentuk visual yang lazim digunakan saat ini adalah *powerpoint*. Saat ini media presentasi sudah merupakan satu hal yang biasa digunakan dalam pembelajaran di bidang pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan media seperti *powerpoint* sering digunakan pada mata pelajaran yang banyak menjelaskan materi pelajaran guna mempermudah dalam menjelaskan inti-inti dalam pelajaran yang lebih bersifat apresiasi atau menjelaskan materi tersebut.

Di sekolah yang diobservasi ini terlihat guru menggunakan *powerpoint* pada pembelajaran seni budaya khususnya seni musik. Walaupun seperti itu adanya, terlihat juga oleh penulis beberapa permasalahan yang teramati saat melaksanakan survey awal terkait dengan penggunaan media visual *powerpoint* dalam pembelajaran seni musik di kelas VIII diantaranya:

Pertama, ada beberapa point pembelajaran yang diterapkan dalam *powerpoint* tidak sejalan dengan materi yang ada di buku pelajaran yang dimiliki siswa.

Kedua *powerpoint* sepertinya tidak digunakan dengan semestinya, nampak terlalu banyak tulisan, sehingga yang mana inti atau point dari penjelasan guru pada pelajaran yang diterangkannya menjadi tidak jelas.

Ketiga, ketika tulisan ditampilkan dalam slide, juga ada variasi gambar-gambar atau animasi bergerak yang amat mengganggu konsentrasi siswa dalam melihat tayangan *power point* tersebut. Artinya gambar atau animasi yang ada kadang tidak sesuai dengan materi pelajaran yang dijelaskan malahan menjadi pengganggu perhatian atau konsentrasi siswa dalam belajar.

Keempat, pewarnaan antara tulisan dan latar (background) dari tulisan yang ada di *powerpoint* yang ditampilkan guru tidak kontras atau dengan warna yang mendekati sama. Sehingga ketika tulisan hendak dibaca, namun warnanya hampir sama dengan latarnya, menyebabkan tulisannya menjadi tidak jelas.

Jadi dengan berbagai permasalahan dalam penampilan media *powerpoint* dalam pembelajaran ini telah menyebabkan terjadinya proses pembelajaran yang tidak lancar. Dengan ditampilkannya oleh guru *powerpoint* di kelas dalam pembelajaran seni musik seperti itu telah berakibat siswa tidak terfokus dalam belajar. Ditambah lagi dengan cara guru mengajar yang hanya berceramah, media yang tidak menarik, menyebabkan siswa ribut dan tidak fokus kepada pelajaran yang sedang berlangsung. Akibatnya pembelajaran jadi kurang efektif, tidak menarik, dan dipaksakan. Sebagian dari siswa keluar masuk kelas disaat jam pelajaran, apa karena medianya yang membuat jenuh siswa atau kurang tertariknya siswa dengan *powerpoint* yang ditampilkan. Dari melihat kejadian tersebut penulis berkonsultasi dengan guru mata pelajaran seni budaya di sekolah itu, penulis tertarik untuk menggunakan media *powerpoint* yang di buat dengan sebagaimana ilmu media dalam membantu proses belajar mengajar. Oleh karena itu penulis ingin menampilkan media *powerpoint* yang penulis buat dan materinya

sesuai dengan RPP yang telah ada. Harapan peneliti dengan dibantu oleh media *powerpoint* siswa lebih bisa mengeksplor, mengekspresi, dan berkreasi dengan beragam materi yang dikemas secara menarik sehingga pengolahan tata kelas bisa lebih baik dari sebelumnya.

Berhubung pada semester VIII ini peneliti mengikuti Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMP N 31 Padang, peneliti menggunakan media *powerpoint* dalam mata pelajaran seni budaya di SMP 31 Padang. Jadi pada penggunaan media *powerpoint* itu penliti melihat peningkatkan hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar siswa yang belajar dengan media *powerpoint* dan hasil belajar siswa tanpa adanya perlakuan penggunaan media *powerpoint*.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru tidak memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah
2. Guru menampilkan *powerpoint* terkadang tidak sejalan dengan materi pelajaran yang ada di buku yang digunakan siswa.
3. Guru di SMP N 31 Padang telah menggunakan *powerpoint* dalam pelajaran seni musik, namun *powerpoint* yang digunakan tidak menampilkan inti-inti materi pelajaran
4. *Powerpoint* belum membantu siwa untuk belajar terfokus dan terkonsentrasi dalam pelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi penelitian dalam hal :

1. Materi pelajaran yang dipilih adalah materi pelajaran seni budaya yang tercantum dalam silabus kurikulum 2013 pada kelas VIII semester II dengan materi Memahami Teknik Memainkan Alat-alat Musik Tradisional secara berkelompok di SMP N 31 Padang.
2. Penggunaan media *powerpoint* yang digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimanakah penggunaan media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar seni musik pada pembelajaran seni budaya di kelas VIII SMP Negeri 31 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan tentang penggunaan media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar seni musik pada pembelajaran seni budaya di kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru seni budaya dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Menjadi masukan bagi sekolah tentang penggunaan media pembelajaran.
3. Sebagai referensi bagi jurusan pendidikan sendratasik.
4. Sebagai acuan bagi mahasiswa peneliti berikutnya
5. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang strata I

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, interaksi individu dengan lingkungan.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

Perilaku itu mengandung pengertian yang luas. Hal ini mencakup pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan sebagainya. Setiap perilaku yang ada nampak bisa diamati, ada pula tidak bisa diamati. Perilaku yang bisa diamati disebut penampilan atau behavioral performance. Sedangkan yang tidak bisa diamati disebut "kecenderungan perilaku atau behavioral tendency".

Setiap teori belajar mempunyai implikasi bagi pengajaran. Bagi guru teori belajar ini memperjelas fungsinya bagi anak dalam belajar. Teori belajar menurut

psikologi daya, menekankan pada pentingnya pencapaian disiplin mental. Hal ini dicapai melalui latihan berfikir. Dengan demikian bahan apapun dapat diajarkan, asalkan berfungsi meningkatkan kemampuan berfikir. Selain itu mengajar merupakan suatu proses yang kompleks. Tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan harus dilakukan, terutama bila diinginkan hasil belajar lebih baik pada seluruh siswa.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat., serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Disisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberikan kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi belajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang

dengan fasilitas yang memadai dan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.

2. Proses Belajar Mengajar

Bila ditelusuri secara mendalam, Proses Belajar Mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan formal disekolah didalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pengajaran. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori utama, yaitu:

Guru → Isi atau materi pelajaran → Siswa

Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana, seperti metode, media, dan penataan lingkungan tempat belajar. Sehingga tercipta situasi belajar-mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Dengan belajar mengajar, setidaknya menjalankan tiga macam tugas utama, yaitu :

a. Merencanakan

Perencanaan yang dibuat merupakan antisipasi dan perkiraan tentang apa yang akan dilakukan dalam pengajaran, sehingga tercipta suatu situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Melaksanakan pengajaran

Pelaksanaan pengajaran selayaknya berpegang pada apa yang tertuang dalam perencanaan. Namun, situasi yang dihadapi guru dalam melaksanakan pengajaran mempunyai pengaruh besar terhadap proses belajar mengajar itu sendiri. Oleh sebab itu, guru sepatutnya peka terhadap berbagai situasi yang dihadapi, sehingga dapat menyesuaikan pola tingkah lakunya dalam mengajar

dengan situasi yang dihadapi. Situasi pengajaran itu sendiri banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut :

1) Faktor guru

Seriap guru memiliki pola mengajar sendiri-sendiri. Pola ini mengajar ini tercermin dalam tingkah laku pad waktu melaksanakan pengajaran. Menurut Dianne Lapp, dkk dalam Muhammad Ali (2010:5) menanamkan pola umum tingkah laku mengajar yang dimiliki guru dengan istilah “Gaya Mengajar atau Teaching Style”. Gaya mengajar ini mencerminkan bagaimana pelaksanaan pengajaran guru yang bersangkutan, yang dipengaruhi oleh pandangannya sendiri tentang mengajar, konsep-konsep psikologi yang digunakan, serta kurikulum yang dilaksanakan.

2) Faktor Siswa

Setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal kecakapan maupun kepribadian. Kecakapan yang dimiliki masing-masing siswa itu meliputi kecakapan potensial yang memungkinkan untuk dikembangkan, seperti bakat dan kecerdasan, maupun kecakapan yang diperoleh dari hasil belajar. Adapun yang dimaksud dengan kepribadian adalah ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh individu yang bersifat menonjol, yang membedakan dirinya dari orang lain. Hall dan Lindsey dalam Muhammad Ali (2010:5)

3) Faktor Kurikulum

Secara sederhana arti kurikulum dalam kajian ini menggambarkan pada isi atau pelajaran dan interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Bahan pelajaran sebagai isi kurikulum

mengacu pada tujuan yang hendak dicapai. Demikian pula pola interaksi guru siswa.

4) Faktor lingkungan

Menurut Novak dan Gowin dalam Muhammad Ali (2010:6) mengistilahkan lingkungan fisik tempat belajar dengan istilah “Milleu”, yang berarti konteks terjadinya pengalaman belajar. Lingkungan ini meliputi keadaan ruangan, tata ruang, dan berbagai situasi fisik yang ada disekitar kelas atau sekitar tempat berlangsungnya proses belajar. Lingkungan ini pun dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi situasi belajar.

5) Memberikan Balikan

Upaya memberikan balikan harus dilakukan secara terus menerus. Dengan demikian, minat dan antusias siswa dalam belajar selalu terpelihara. Upaya itu dapat dilakukan dengan jalan melakukan evaluasi. Hasil evaluasi tersebut diberitukan kepada siswa yang bersangkutan, sehingga mereka dapat mengetahui letak keberhasilan dan kegagalannya. Evaluasi yang demikian benar-benar berfungsi sebagai balikan, baik bagi guru maupun bagi siswa.

Pesyaratan-persyaratan yang perlu dimiliki oleh seorang guru sehingga dapat melaksanakan tugas dengan berhasil meliputi :

- a. Penguasaan materi pengajaran
- b. Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip psikologi
- c. Kemampuan menyelenggarakan Proses Belajar-Mengajar
- d. Kemampuan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi baru.

3. Hasil Belajar

Abdurrahman, dalam Asep Jihad (2013:14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Menurut Benjamin S. Bloom dalam Asep Jihad (2013:14) tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut A.J Romizowki dalam Asep Jihad (2013:14) hasil belajar merupakan keluaran (outputs) dari suatu system pemrosesan masukan (input). Masukan dari system tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah oenvapaian bentuk perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Selanjutnya Benjamin S. Bloon berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu :

- a. Pengetahuan tentang fakta
- b. Pengetahuan tentang prosedural
- c. Pengetahuan tentang konsep

d. Pengetahuan tentang konsep.

Ketrampilan juga terdiri dari empat kategori :

- a. Keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif
- b. Keterampilan untuk bertundak atau keterampilan motorik
- c. Keterampilan bereaksi atau bersikap
- d. Keterampilan berinteraksi.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.

Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Nana Sudjana, dalam Asep Jihad (2013:15) berpendapat, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

4. Seni Musik

Pengertian musik sebagai seni dan musik sebagai pengetahuan telah banyak diutarakan banyak pakar. Tak terkecuali dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga dipaparkan makna kata “ musik” sebagai :

(1) Ilmu atau seni tentang menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal dalam rangka menghasilkan suara yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan, (2) Nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, melodi, dan lagu serta adanya unsur keharmonisan diantara ketiganya, terutama pada saat musik itu diwujudkan dengan menggunakan alat-alat musik yang dapat mengeluarkan bunyi.

Didalam kamus itu juga dijelaskan bahwa apabila arti kata musik dilihat dari asal katanya, maka “musik” berasal dari kata “*musikos*” atau “*mosike*” dalam bahasa Yunani, yaitu nama dari salah satu dewa keindahan yang menguasai bidang kesenian dan ilmu pengetahuan.

Menurut Moh Muttaqin (2008:3) musik pada hakikatnya bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai media penciptaannya. Walaupun dari waktu ke waktu beraneka ragam bunyi, seperti klakson maupun mesin sepeda motor dan mobil, handphone, radio, televisi, tape recorder, dan sebagainya senantiasa mengerumuni kita, tidak semuanya dapat dianggap musik karena harus memenuhi syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut merupakan suatu sistem yang ditopang oleh berbagai komponen seperti melodi, harmoni, ritme, timbre (warna suara), tempo, dinamika, dan bentuk.

Walaupun banyak dari para ahli musik telah mencoba memberikan definisi tentang musik, namun hingga kini belum ada satupun yang diyakini merupakan satu-satunya pengertian yang paling lengkap. Tampaknya ada yang memahami musik sebagai kesan terhadap suatu yang ditangkap oleh indera pendengarannya. Disamping itu ada juga pemahamannya bertolak dari asumsi bahwa musik adalah suatu karya seni dengan segenap unsur pokok dan pendukungnya. Walaupun demikian ada juga yang berbeda pandangan dari kedua model tersebut.

Dari perspektif filsafat, musik diartikan sebagai bahasa nurani yang menghubungkan pemahaman dan pengertian antar manusia pada sudut-sudut ruang dan waktu, di mana pun kita berada. Oleh karena itu seorang filsuf Jerman, Nietzsche dalam Moh Muttaqin (2008:5) meyakini bahwa musik tidak diragukan

dapat memberikan kontribusi yang positif bagi kehidupan manusia. Sehubungan dengan itu ia mengatakan : *“without music, life would be an error”*. Dalam kenyataannya musik memang memiliki fungsi atau peran yang sangat penting sehingga tidak satupun manusia yang bisa lepas dari keberadaan musik.

Musik juga sebagai sarana hiburan, musik dapat mempengaruhi hidup seseorang, hanya dengan musik, suasana ruang batin seseorang dapat dipengaruhi. Entah apakah itu suasana bahagia atau sedih, bergantung pada pendengar itu sendiri. Yang pasti musik dapat memberi semangat pada jiwa yang lelah, resah dan lesu. Apalagi bagi seseorang yang sedang jatuh cinta, musik seakan-akan dapat menjadi kekuatan untuk menyemangati perjalanan cinta seseorang. Sebagai hiburan musik dapat memberikan rasa santai dan nyaman atau penyegaran pada pendengarnya. Terkadang pada saat pikiran kita lagi risau, serba buntu, dan tidak tahu apa yang harus dilakukan, dengan mendengarkan musik segala pikiran bisa kembali segar. Hasilnya kita bersemangat kembali mengerjakan sesuatu yang tertunda.

Musik memiliki pengaruh terhadap peningkatan kecerdasan manusia. Salah satu istilah untuk sebuah efek yang bisa dihasilkan sebuah musik yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan intelegensi seseorang, yaitu efek mendengarkan musik Mozart.

Musik diyakini dapat meningkatkan motivasi seseorang. Bagi orang yang berolahraga musik dapat meningkatkan motivasi untuk melakukan olahraga yang lebih baik. Jenis musik terbaik untuk olahraga adalah musik dengan tempo tinggi seperti hip-hop atau musik dansa.

Perkembangan kepribadian seseorang juga mempengaruhi dan dipengaruhi oleh jenis musik yang didengar. Sewaktu kecil kita suka mendengarkan lagu anak-anak, setelah dewasa kita pun akan memilih sendiri jenis musik yang disukai bisa dibidang membantu kita untuk memberikan nuansa hidup yang kita butuhkan.

5. Media

Media adalah saluran sarana penghubung dan alat-alat komunikasi serta segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru atau siswa untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian serta mengefektifkan komunikasi sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan bermakna dan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik berkat kerjasama guru dengan peserta didik.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media memiliki beberapa fungsi antara lain :

- a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik. Pengalaman masing-masing peserta didik berbeda-beda. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam-macam pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.

- b. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- c. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realitas.
- d. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang timbulnya kreativitas peserta didik untuk giat belajar.

Dalam pembelajaran seni budaya, media yang dipakai adalah media yang sesuai dengan pembelajaran. Secara umum media adalah :

- a. Media audio merupakan media yang hanya dapat didengar berupa kaset rekaman dan sejenisnya. Media ini berfungsi menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima pesan membuat suasana belajar lebih komunikatif dan mengembangkan imajinatif siswa terhadap materi yang disajikan.
- b. Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat berupa foto atau gambar. Media ini berfungsi untuk mengembangkan motivasi dan membantu siswa meningkatkan penguasaan siswa terhadap peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan dalam kelas.
- c. Media audiovisual merupakan media yang dilihat dan didengar dapat berupa film, rekaman gambar dan suara (video). Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan yang lebih realitas secara langsung mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta menyajikan informasi secara menyeluruh.

6. Media Pembelajaran

Secara Harfiah media berarti perantara atau pengantar *Accociation for Education and Communication Technology (AECT)*. Oleh Sadiman dikemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim dan penerima

pesan (1993: 6). Menurut Gagne dalam Arief S. Sadiman (2014:6) Media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media pembelajaran adalah perencanaan pembelajaran, diperlukan pengetahuan tentang merumuskan dan menganalisis tujuan pembelajaran dan alat penilaian serta langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penyajian dan mempelajari bahan pelajaran serta sistematis dan teratur.

7. *Powerpoint*

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 anda menjadi lebih hidup, namun kalau terlalu kebanyakan memasukan konten tersebut, terkadang dapat membuat orang menjadi bingung dengan presentasi anda. Oleh karena itu gunakan sepenuhnya 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 juga memiliki beberapa kelebihan, diantaranya :

- a. *Powerpoint* dilengkapi dengan berbagai macam program presentasi diantaranya :

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 di klik. Dalam hal ini yang dimaksud dalam hal lain dari satu dokumen dapat berarti satu slide/halaman lain, atau file lain (selain aplikasi microsoft *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 kita juga dapat menampilkan program flash *powerpoint*.

b. *Powerpoint* dapat mengatasi keterbatasan waktu

Dengan alokasi waktu yang terbatas pada setiap mata pelajaran, jika semua materi yang dijelaskan dengan kata-kata mungkin tidak semua materi disampaikan dengan tuntas sebab akan menghabiskan waktu yang lama.

Dengan menggunakan *powerpoint* penggunaan waktu dapat diefisienkan

c. *Powerpoint* dapat digunakan untuk mengajar dengan materi yang konsisten.

Pada umumnya guru mengajar dengan kelas yang paralel yang cukup banyak, dengan cara konvensional tentu ada kelas-kelas tertentu yang kualitas pembelajarannya akan berkurang akibat ada yang memiliki jam pelajaran terakhir, dengan menggunakan *powerpoint* tentu guru lebih terbantu dalam memberikan penjelasan.

d. *Powerpoint*, bahan ajar dari sumber VCD, CD, Digital Camera, handy cam, dan internet dapat ditampilkan.

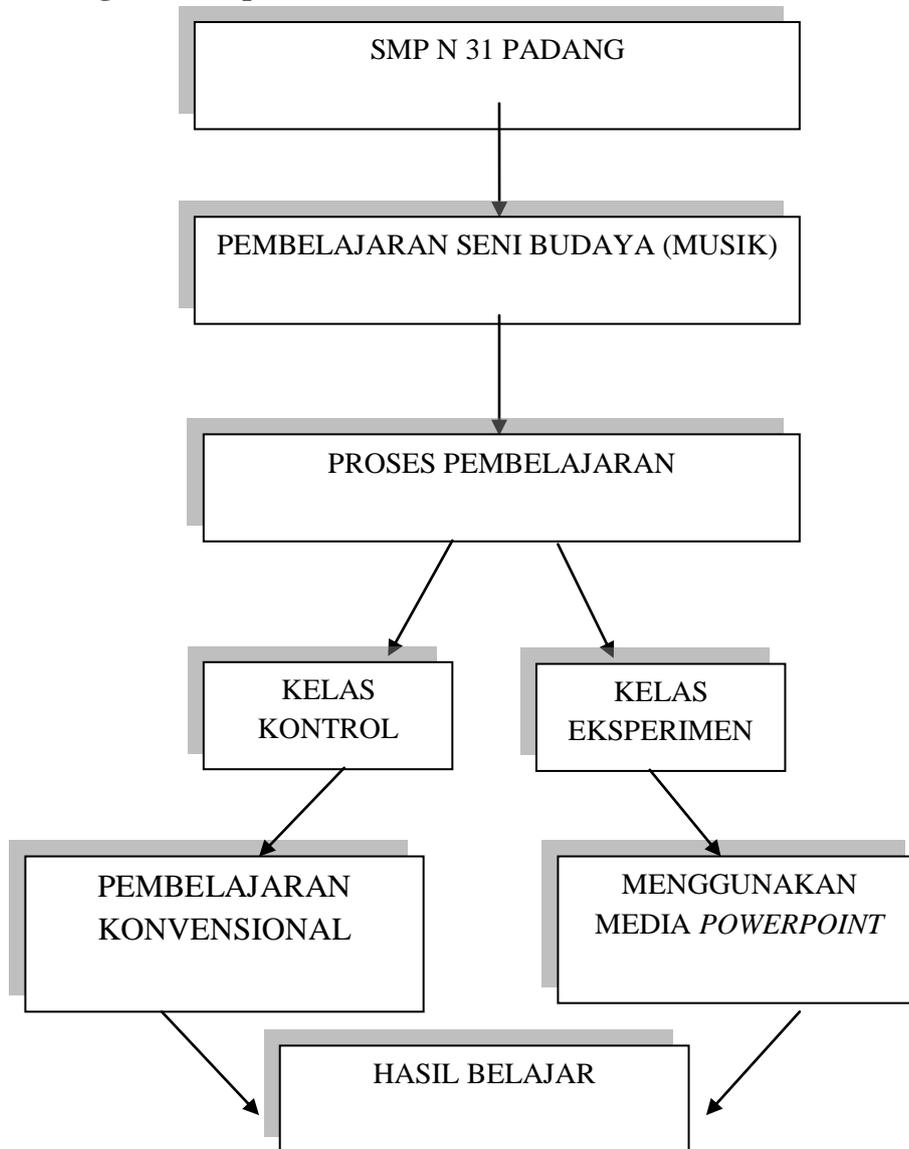
Dari uraian diatas dapat kita lihat penggunaan microsoft *powerpoint* sebagai media presentasi memiliki banyak kelebihan, salah satunya selain dapat menampilkan konsep-konsep penting suatu materi dalam bentuk slide-slide, *powerpoint* juga dapat menampilkan beberapa program-program pendukung lain seperti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

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Merisa Amriyeni (2013) yang berjudul “Pengaruh Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tari Daerah Setempat Kelas X SMA Negeri 8 Padang”. Berdasarkan hasil

penelitiannya diperoleh perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada ranah kognitif secara signifikan pada taraf nyata 0.05. perbedaan ini diyakini disebabkan oleh pengaruh penggunaan media audiovisual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar seni tari daerah setempat pada ranah kognitif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nena Andriani (2017) yang berjudul “Penggunaan Media Visual (*powerpoint*) 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.
3. 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 pembelajaran Advanced Organizer dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

C. Kerangka Konseptual.

Gambar 1.
Kerangka Konseptual Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan batasan masalah. Maka peneliti membuat hipotesis : “Terdapatnya peningkatan hasil belajar seni musik kelas VIII SMP Negeri 31 Padang dengan menggunakan media powerpoint” maka perlu dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar Seni Musik dengan menggunakan media powerpoint

H1 : Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar Seni Musik dengan menggunakan media powerpoint.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengamatan yang peneliti lakukan tentang Penggunaan Media *Powerpoint* dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di Kelas VIII SMPN 31 Padang, dapat disimpulkan bahwa :

Media visual berupa *powerpoint* lebih efektif digunakan pada pembelajaran seni musik dalam materi memahami teknik memainkan alat-alat musik tradisional secara berkelompok di kelas VIII SMPN 31 Padang khususnya kelas VIII 3, karena dapat meningkatkan respon belajar dan dapat meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya interaksi siswa antar siswa, dan interaksi guru dan siswa, siswa mampu memperhatikan dan mengamati pelajaran dengan serius, begitu antusias dalam belajar, dan siswa menjadi lebih aktif. Begitu juga dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari siswa yang menggunakan media visual berupa *powerpoint* yaitu sebesar 88,28, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional rata-rata hasil belajarnya adalah 75,31. Dengan uji t diperoleh t hitung 3,06 > nilai t tabel 1,66 dengan hasil yang diperoleh

Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media visual berupa *powerpoint* dalam pembelajaran seni musik siswa mampu memahami dan mengerti akan pelajaran yang disampaikan dengan adanya tayangan video musik dan *power point* yang sedang dipelajari, dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa, 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, selain itu media visual berupa *powerpoint* juga dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif dan efisien. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diajukan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada Sekolah sebaiknya lebih menyarankan kepada guru-guru untuk lebih memanfaatkan lagi sarana dan prasarana yang ada disekolah, sehingga proses pembelajaran lebih efektif.
2. Guru mata pelajaran seni budaya diharapkan dapat menggunakan media visual berupa *powerpoint* dengan maksimal dan diharapkan dapat digunakan pada proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Sehingga dapat terwujudnya tujuan pembelajaran yang maksimal.
3. Dalam penggunaan media visual berupa *powerpoint*, diharapkan guru dapat lebih kreatif lagi dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan bagi siswa.
4. Kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Sendratasik dapat meningkatkan keahliannya dalam pembuatan *powerpoint*

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. (2010). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Aglesindo.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dimiyati, Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful, Bahri. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- <http://kbbi.web.id/musik> (diakses pada tanggal 22 juni 2017)
- <http://www.burung-net.com/2014/06/pengertian-dan-fungsi-microsoft-powerpoint.html> (diakses pada tanggal 22 juni 2017)
- Muttaqin, moh.(2008). *Seni Musik Klasik Jilid 1 Untuk SMK*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sadiman, Arief S, dkk.(2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglensindo.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung : PT. TARSITO BANDUNG
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Syafril.(2010). *Statistik*. Padang : UNP