

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* BERBASIS
SOFTWARE BLENDER TERHADAP HASIL BELAJAR PRAKARYA
DENGAN BAHAN TANAH LIAT DI SMP NEGERI 15 PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh :

**MUAMMAR IKRAM
Nim: 21020066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* BERBASIS *SOFTWARE BLENDER* TERHADAP HASIL BELAJAR PRAKARYA DENGAN BAHAN TANAH LIAT DI SMP NEGERI 15 PADANG

Nama : MUAMMAR IKRAM
NIM : 21020066
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 1 Mei 2025

Disetujui:
Dosen Pembimbing



Dra. Zubaidah, M.Pd
NIP. 196009061985032008

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn
NIP. 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Berbasis *Software Blender* terhadap Hasil Belajar Prakarya dengan Bahan Tanah Liat di SMP Negeri 15 Padang
Nama : Muammar Ikram
NIM : 21020066
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 28 Mei 2025

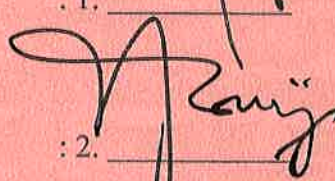
Tim Penguji
Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Zubaidah, M.Pd
NIP. 196009061985032008

: 1. 

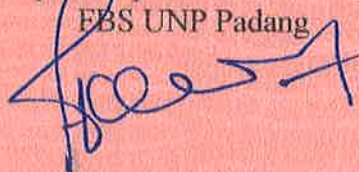
2. Anggota : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
NIP. 196401031991031005

: 2. 

3. Anggota : Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0014059004

: 3. 

Menyetujui
Kepala Departemen Seni Rupa
FBS UNP Padang



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn
NIP. 198302012009122001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Berbasis *Software Blender* Terhadap Hasil Belajar Prakarya Dengan Bahan Tanah Liat Di Smp Negeri 15 Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 18 Mei 2025
Saya yang menyatakan,



Muammar Ikram
NIM. 21020066

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya.
Dengan penuh rasa syukur dan hormat, skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ayah dan Ibu tercinta, atas kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak pernah putus.

Adik-adikku tercinta, atas semangat dan kebahagiaan yang senantiasa menguatkan.

Untuk Hadis Aulia Bastuza, yang setia mendampingi, menemani selama proses perkuliahan, saat bahagia, sedih, gembira dan saat menghadapi rintangan.
Rasa ini tidak dapat digambarkan tentang bagaimana aku memikirkan tumbuh bersamamu, untuk berbagai proses kehidupan lainnya yang akan kita jalani Bersama.

Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang telah diberikan dengan penuh kesabaran.

Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd., dan Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji, atas saran dan masukan yang berharga dalam penyelesaian karya ini.

Teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang diberikan selama proses ini.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam perjalanan ini.
Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

ABSTRAK

Muammar Ikram, 2025 : Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Berbasis *Software Blender* terhadap Hasil Belajar Prakarya dengan Bahan Tanah Liat di SMP Negeri 15 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *Powerpoint* berbasis *software Blender* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dengan bahan tanah liat di SMP Negeri 15 Padang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Padang yang berjumlah 192 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII 3 berjumlah 32 siswa dan VIII 6 berjumlah 32 siswa, pengambilan sampel ini dilakukan dengan Teknik *simple random sampling*.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer berupa hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian ini berupa tes objektif. Teknik analisis data menggunakan Uji t.

Hasil penelitian menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* kelas Eksperimen sebesar 51,31 dan 77,15, sedangkan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 51,31 dan 72,15. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Software Blender* dengan siswa yang belajar menggunakan media *Powerpoint*. Dengan taraf signifikansi $0.046 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* berbasis *software Blender* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Media *Powerpoint*, *Blender*, Hasil Belajar, Prakarya, Tanah Liat

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, dan tidak lupa pula penulis menghadiahkan salawat dan salam kepada Rasulullah tercinta Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Berbasis *Software Blender* Terhadap Hasil Belajar Prakarya Dengan Bahan Tanah Liat Di SMP Negeri 15 Padang” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Seni Rupa di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

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

1. Bapak Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd., M. Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa dan Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
3. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan penulisan tugas akhir, dalam menyelesaikan skripsi penulis ini.
4. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd., selaku Dosen Penguji yang memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji yang memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing selama ini.
7. Pihak SMP Negeri 15 Padang yang telah memberikan izin, informasi, dan mendukung pelaksanaan penelitian.
8. Pimpinan dan karyawan perpustakaan UNP yang telah memberikan kemudahan bagi penulis untuk mendapatkan informasi.

Terima kasih atas segala partisipasi dan dukungan yang diberikan, semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapat imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga segala bentuk kritik dan saran masih tetap diterima dari berbagai pihak. Namun, diharapkan skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan ke depannya, khususnya di bidang ilmu seni rupa.

Padang, 1 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Teori Pembelajaran.....	7
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Media Visual sebagai Media Pembelajaran	26
4. <i>Microsoft Powerpoint</i>	29
5. <i>Software Blender</i>	34
6. Hasil Belajar.....	41
7. Kerajinan Bahan Tanah Liat.....	44
B. Hasil Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Pemikiran	50
D. Hipotesis.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Jadwal Penelitian	52
C. Populasi dan Sampel	52
D. Variabel dan Definisi Operasional Variabel	54
E. Jenis dan Sumber Data.....	55
F. Teknik dan Alat pengumpulan data	55
G. Teknik Analisis data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN	63
A. Deskripsi Data.....	63
B. Analisis Data	69
C. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP.....	94

A. Kesimpulan	94
B. Implikasi.....	94
C. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-Rata UTS Semester 1 Prakarya Siswa Kelas 8	3
2. Jadwal penelitian	52
3. Populasi.....	53
4. Sampel	54
5. Hasil Tes Awal (<i>pretest</i>)	63
6. Hasil Belajar (<i>posttest</i>)	67
7. Uji Validitas Isi Instrumen	70
8. Uji Validitas Kontruksi	71
9. Hasil Uji Reabilitas.....	71
10. Hasil Uji Normalitas	72
11. Hasil Uji Homogenitas (<i>Pretest</i>).....	73
12. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar (<i>Posttest</i>)	74
13. Ringkasan perhitungan Uji Hipotesis (<i>dependent</i>)	75
14. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis (<i>Dependent</i>)	76
15. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis(<i>Independent</i>).....	77
16. Tabel Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	81
17. Tabel Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	85
18. Tabel Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1. Proses Komunikasi yang Gagal		16
2. Proses Komunikasi yang Berhasil		17
3. Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran		17
4. Memilih Menu <i>Insert</i>		31
5. Memilih Menu <i>Insert</i>		31
6. Memilih Menu <i>3d Models</i>		32
7. Memilih File 3 Dimensi		32
8. Mengatur Objek 3 Dimensi		33
9. Memilih Menu <i>Insert</i>		33
10. Memilih File Yang Telah Disiapkan		34
11. Mengatur Penempatan File		34
12. Logo <i>Software Blender</i>		35
13. Tangkapan Layar Laman Awal <i>Software Blender</i>		35
14. Pembuatan Bentuk Dasar Pili di <i>Software Blender</i>		38
15. Penambahan Warna dan Duplikat Objek		38
16. <i>Export</i> File 3d di <i>Software Blender</i>		39
17. Penambahan Objek 3 Dimensi Ke <i>Powerpoint</i>		39
18. Objek 3 Dimensi Yang Akan Di Animasikan		40
19. Proses Mengatur Posisi Kamera Animasi		40
20. Proses <i>Render</i> Animasi		41
21. Histogram Persebaran Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen		65
22. Histogram Persebaran Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol		66
23. Histogram Persebaran Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen		68
24. Histogram Persebaran Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol		69
25. Diagram Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen		82
26. Diagram Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol		85
27. Diagram Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol		88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian	99
2. Modul kerajinan bahan lunak tanah liat.....	101
3. Instrumen Penelitian	116
4. Data mentah dan hasil perhitungan statistik	118
5. Dokumentasi	124
6. Riwayat Penulis	127

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah suatu perjalanan interaktif yang melibatkan guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, pembelajaran tidak hanya sekadar penyampaian informasi, tetapi juga menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Melalui diskusi, praktik langsung, dan eksplorasi ide, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Lingkungan belajar yang kondusif, ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, sangat penting untuk menjaga motivasi dan minat siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika memberikan pembelajaran di dalam kelas yang memiliki beragam bentuk seperti buku, papan tulis, komputer dan sebagainya. Media pembelajaran digunakan oleh guru dengan tujuan tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dengan berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai sangat penting dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar

yang efektif dan menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah oleh guru.

Seorang guru seharusnya mampu menggunakan media saat proses pembelajaran yang dilaksanakan sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswanya dapat tersampaikan dengan baik dan semaksimal mungkin. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis yaitu media proyeksi, non proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, dan media jarak jauh. Dalam penggunaan media pembelajaran seharusnya dapat menarik di dalam proses pembelajaran dan lebih memiliki daya Tarik yang dapat memikat perhatian siswa di dalam kelas. penerapan media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran yang membuat siswa memahami materi yang luas dan efektif.

Berdasarkan observasi penulis saat Pelaksanaan Praktik Lapangan Kependidikan Juli – Desember 2024 yang dilaksanakan di SMP N 15 Padang, Selama kegiatan pembelajaran, guru cenderung menggunakan media yang terbatas berupa *powerpoint* dengan gambar didalamnya tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran lainnya, sehingga penyampaian materi terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa, akibatnya hasil belajar siswa cenderung rendah ketika diberikan tugas, siswa menjadi kurang termotivasi ketika mendengar penjelasan guru, dan siswa dirasakan kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa rendah, ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ujian tengah semester 1 prakarya di Kelas VIII SMP N 15 Padang seperti pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1: Nilai rata-rata Ujian Tengah Semester 1 Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas 8(2) – 8(3) SMPN 15 Padang Tahun ajaran 2024/2025

Kelas	Siswa	Ketuntasan				Nilai rata-rata
		Tercapai	%	TT	%	
VIII(1)	32	0	0%	32	100%	49.25
VIII(2)	32	1	3.125%	31	96.875%	48.62
VIII(3)	32	0	0%	32	100%	46.25
VIII(4)	32	0	0%	32	100%	46.75
VIII(5)	32	0	0%	32	100%	46.25
VIII(6)	32	0	0%	32	100%	50.75

Sumber : Guru mata pelajaran prakarya SMPN 15 Padang

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa tingkat ketuntasan siswa masih sangat rendah. Terbukti dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Tujuan Capaian Pembelajaran (KTCP) yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Dari data di atas menggambarkan tiap kelas banyak terdapat siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut adalah peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Peran aktif ini dapat terlihat dari keikutsertaan siswa saat mendengarkan penjelasan guru, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan kegiatan belajar lainnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa, Dalam permasalahan ini penulis mencoba untuk menerapkan media *powerpoint*. *Powerpoint*

merupakan jenis media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media proyeksi yaitu media yang di tampilkan menggunakan bantuan proyektor, Penulis mencoba menerapkan *powerpoint* dalam menyelesaikan masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, karena media *powerpoint* sebagai media proyeksi terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa melalui penelitian terdahulu yang ditulis oleh Muh. Tajrul Alfadil (2018) dengan judul Pengaruh penerapan media pembelajaran *Powerpoint presentation* terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat Tahun Ajaran 2017/2018, dalam hal ini media yang akan digunakan oleh penulis adalah media *powerpoint* berbasis *software blender* sebagai *software* pendukung dalam menampilkan visual model 3 dimensi dan animasi sederhana di dalam *powerpoint*.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk memecahkan masalah hasil belajar, melalui penelitian yang bertujuan melihat sejauh mana pengaruh penerapan media *powerpoint* berbasis *software blender* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Berbasis *Software Blender* Terhadap Hasil Belajar Prakarya Dengan Bahan Tanah Liat Di SMP Negeri 15 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut

1. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti Mata Pelajaran Prakarya di SMPN 15 Padang.

2. Kurangnya Variasi Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran prakarya di SMPN 15 Padang.
3. Hasil belajar prakarya siswa kelas 8 di SMPN 15 Padang masih dibawah Kriteria Tujuan Capaian Pembelajaran (KTCP).
4. Pembelajaran prakarya kurang menyenangkan bagi siswa di SMPN 15 Padang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah pada penelitian yang akan dilakukan dibatasi pada Pengaruh penggunaan *Powerpoint* berbasis *software Blender* terhadap hasil belajar prakarya dengan bahan tanah liat di SMP Negeri 15 Padang.

D. Rumusan Masalah

Sesuai uraian batasan masalah di atas, maka penulis dapat menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *powerpoint* berbasis *software blender* terhadap hasil belajar prakarya dengan bahan tanah liat di SMP Negeri 15 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan pengaruh signifikan dari penerapan media *Powerpoint* berbasis *software blender* terhadap hasil belajar prakarya dengan bahan tanah liat di SMP Negeri 15 Padang .

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian teoritis dan praktis adalah :

1. Kegunaan teoritis

Memberikan Gambaran yang jelas tentang pengaruh penggunaan media *Powerpoint* berbasis *software blender* terhadap hasil belajar prakarya dengan bahan tanah liat di SMP Negeri 15 Padang.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Peningkatan hasil belajar peserta didik
- 2) Termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga lebih semangat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Menjadi lebih aktif dan kreatif.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai referensi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar
- 2) Penggunaan Media *Powerpoint* berbasis *software blender* akan mempermudah guru dalam mengembangkan kompetensi yang ada di dalam diri peserta didik baik sikap, pengetahuan dan keterampilan.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan baru mengenai penggunaan media *powerpoint* berbasis *software blender* pada pembelajaran Prakarya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sejalan dengan permasalahan, tujuan penelitian dan hasil-hasil penelitian yang telah ditemukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil uji t pada kelas eksperimen diperoleh nilai t hitung 11,193 yang lebih besar dari t tabel 2,040 ($\alpha = 0,05$, $df = 31$), sehingga terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest yang menunjukkan pengaruh signifikan media *Powerpoint* berbasis *software Blender* terhadap hasil belajar prakarya berbahan tanah liat di SMP Negeri 15 Padang. Selain itu, uji Independent Sample t-Test pada data posttest antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan signifikansi 0,046 ($p < 0,05$) dengan rata-rata skor posttest kelas eksperimen lebih tinggi 5 poin, serta interval kepercayaan yang tidak mencakup nol, sehingga media pembelajaran tersebut juga berpengaruh signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

B. Implikasi

Keberhasilan proses pembelajaran di SMP Negeri 15 Padang, khususnya dalam mata pelajaran Prakarya dengan bahan tanah liat, tidak terlepas dari peran guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Guru memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Powerpoint* berbasis *software Blender* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar

peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran visual yang interaktif dan realistis dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Penggunaan media *Powerpoint* berbasis *Blender* memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan konkret, terutama dalam pembelajaran prakarya yang menuntut pemahaman visual dan keterampilan praktik. Dengan menampilkan objek tanah liat secara tiga dimensi, peserta didik dapat melihat bentuk, tekstur, dan proses pembentukan secara lebih jelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa guru disarankan untuk memanfaatkan media digital interaktif seperti *Blender* dalam penyusunan materi ajar, terutama pada materi yang bersifat praktis dan visual.

Lebih lanjut, penggunaan media ini juga dapat menjadi solusi dalam menghadapi keterbatasan fasilitas praktik di sekolah, karena melalui media visual yang disajikan secara menarik, peserta didik tetap dapat memahami proses tanpa harus selalu melakukan praktik langsung. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus mengembangkan keterampilan TIK dan pemanfaatan media digital dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

C. Saran

1. Bagi peneliti, hendaknya hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman yang berharga untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan

menyenangkan, serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media berbasis teknologi.

2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran prakarya dengan bahan tanah liat.
3. Bagi guru mata pelajaran prakarya, disarankan untuk mencoba dan mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti *Powerpoint* berbasis *software Blender*, karena media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik terhadap materi.
4. Bagi Kepala sekolah SMP Negeri 15 Padang, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi di lingkungan sekolah, serta memberikan pelatihan atau fasilitasi kepada guru agar mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aryani, N., & Wahyuni, M. 2021. *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Bunyamin. 2021. *Belajar Dan Pembelajaran, Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori*. Jakarta Selata : Upt Uhamka Press
- Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farhana Husna, Dkk *Penelitian Tindakan Kelas*, Hc Publisher
- Ghozali. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang : Universitas Dipenogoro
- Hamalik, Oemar, 2006, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara
- Hardani. 2020 *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta : Cv. Pustaka Ilmu
- Hasan Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jannah Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin : Antasari Press.
- Kristianto Andri. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur. Penerbit Bintang Surabaya.
- Nurhayani. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Penerbit CV Gerbang Media Aksara
- Nuryadi, Dkk. 2017. *Dasar – Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta. Sibuku Media
- Paggara Hamzah. 2022. *Media Pembelajaran*. Makasar. Badan Penerbit Unm.
- Pasaribu, Benny. 2022 *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis*. Media Edu Pustaka
- Priyatno. 2016. *Panduan Praktis Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta : Andi Publisher
- Rifa'i. 2020 *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta : Suka-Press
- Salistina, Dewi. 2022. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gerbang Media
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jogjakarta. PendaJogja
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja (AURA)
- Wahyuni, M., & Ariyani, N. (2021). *Teori belajar dan implikasinya dalam pembelajaran*. Bintang Surya Madani
- Wirda Yendri, Dkk. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta : Puslitjakbud

Jurnal

- Aprizia, R., & Sandra, Y. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis Prezi Dalam Pembelajaran Seni Rupa Materi Menggambar Ragam Hias Pada Siswa Kelas Vii SMP Negeri 6 Padang. *Serupa Jurnal Pendidikan Seni* .
- Mardhatillah, M., & Sandra, Y. (2025). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Renda Di Smk N 8 Padang. *Alsys* .
- Yunita Putri, O., & Sandra, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas Vii Di SMPn 02 Ranah Ampek Hulu Tapan. *Serupa Jurnal Pendidikan Seni* .
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *I daaratul ‘Ulum: Jurnal Prodi MPI*, 4(2), 162–175.