

**PENGUNAAN BAHAN AJAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA MATERI
MENDESAIN KELAS VII 4 SMP NEGERI 7 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

Jusratul Aulia
NIM: 22020016

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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

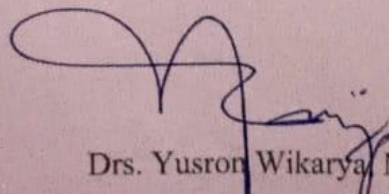
PENGUNAAN BAHAN AJAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA MATERI MENDESAIN KELAS VII 4 SMP NEGERI 7 PADANG

Nama	: Jusratul Aulia
NIM	: 22020016
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Departemen	: Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni

Padang, 22 Januari 2026

Disetujui untuk ujian:

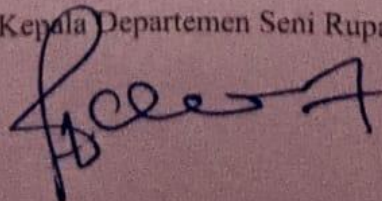
Dosen Pembimbing



Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 196401031991031005

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



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

NIP. 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Penggunaan Bahan Ajar Digital Untuk Meningkatkan
Motivasi Dan Hasil Belajar Seni Budaya Materi
Mendesain Kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang
Nama : Jusratul Aulia
NIM : 22020016
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

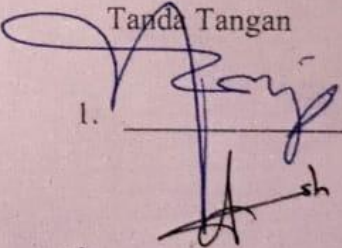
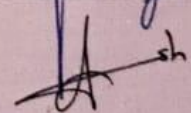
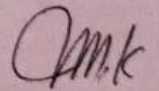
Padang, 12 Februari 2026

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

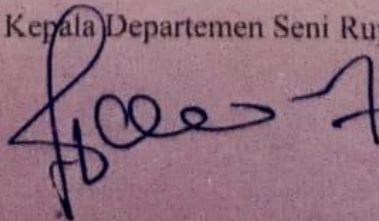
1. Ketua : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 19640103.199103.1.005
2. Anggota : Siti Aisyah, S.Pd. M.Pd.
NIP. 19910719.202012.2.022
3. Anggota : Maltha Kharisma S.Pd., M.Pd
NIDN. 0014059004

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Menyetujui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYAATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi/~~Karya Akhir~~* dengan judul "Penggunaan Bahan Ajar Digital Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Seni Budaya Materi Mendesain Kelas VII 4 SMP Negeri 7 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 pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan 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 penyimpanan dan ketidak benaran, saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 12 Februari 2026
Saya yang menyatakan,



Jusratul Aulia
NIM. 22020016

ABSTRAK

Jusratul Aulia, 2026 :Penggunaan Bahan Ajar Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil belajar Seni Budaya Materi Mendesain Kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya materi mendesain melalui penggunaan bahan ajar digital kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, yang tampak dari partisipasi pasif, kebosanan, dan pencapaian nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa Kelas VII 4. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi, tes hasil belajar (pengetahuan dan keterampilan), serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan teknik statistik deskriptif dan uji *paired sample T test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata skor motivasi siswa mencapai 64% (kategori sedang), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87% (kategori sangat tinggi). Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I ketuntasan mencapai 59,37% dengan rata-rata nilai 78,96, dan pada siklus II ketuntasan meningkat menjadi 93,75% dengan rata-rata nilai 87,78. Uji hipotesis mengonfirmasi bahwa peningkatan tersebut signifikan. Dengan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi mendesain.

Kata kunci: Bahan Ajar Digital, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Mendesain, Seni Budaya, PTK.

KATA PENGATAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ”Penggunaan Bahan Ajar Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Seni Budaya Materi Mendesain Kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang”. Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan.

Banyaknya hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini, namun berkat bantuan dan dorongan serta petunjuk dari berbagai pihak sehingga kegiatan penelitian dan penulis ini dapat terwujud. Dengan demikian ucapan terimakasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. Selaku dosen pembimbing telah memberikan bimbingan, kemudahan, masukan dan mampu memberikan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian dan skripsi.
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn. Selaku Kepala Departemen Seni Rupa, Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas negeri padang.
3. Ibu Dr. Dra. Lisa Widiarti, M.Sn selaku dosen pembimbing akademik (PA) yang telah memberi arahan, saran, serta motivasi yang sangat berarti selama penyelesaian studi ini.
4. Ibu Siti Aisyah, M.Pd. selaku dosen penguji I.
5. Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen penguji II.
6. Bapak, Ibu Dosen, Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Padang yang telah memberikan penulis ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
7. Kepada kepala sekolah SMP Negeri 7 Padang dan guru seni budaya ibu Nofiarti, S.Pd selaku teman sejawat dan pamong dalam penulisan skripsi yang telah memberikan masukan dan membantu kelancaran dalam proses penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulis skripsi ini masih belum sempurna untuk itu segala dan saran dari semua pihak yang bermanfaat membangun penulis harapan untuk perbaikan kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin

Padang, 12 Febuari 2026

Jusratul Aulia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A Latar Belakang Masalah.....	1
B Identifikasi Masalah	5
C Pembatasan Masalah	5
D Perumusan Masalah	6
E Tujuan Penelitian	6
F Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A Landasan Teori.....	8
1. Motivasi	8
2. Hasil Belajar.....	10
3. Bahan Ajar Digital	14
4. Mendesain	20
B Hasil Penelitian Yang Relevan	23
C Kerangka Pemikiran.....	25
D Hipotesis Tindakan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A Jenis Penelitian.....	27
B Setting Penelitian	29
1. Latar Tempat Penelitian	29

2. Subjek Penelitian.....	29
3. Jadwal Penelitian.....	29
C Siklus Penelitian.....	31
1. Orientasi	31
2. Perencanaan.....	32
3. Pelaksanaan Tindakan	39
4. Pengamatan	40
5. Refleksi	41
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	43
A. Hasil Penelitian Menurut Siklus.....	43
B. Pengujian Hipotesis Tindakan	93
C. Pembahasan.....	95
BAB V PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Implikasi.....	101
C. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Suasana Kelas.....	2
2. Kerangka Pikiran.....	25
3. Menyiapkan Kondisi Kelas	48
4. Menjelaskan Tujuan Dari Pembelajaran	48
5. Cara Instal Aplikasi Bahan Ajar Digital	49
6. Siswa Login Ke Aplikasi Bahan Ajar Digital	49
7. Guru Memperhatikan Siswa Dalam Mengerjakan Soal.....	49
8. Guru Mempersiapkan Kondisi	50
9. Guru Mengingat Materi Kemarin.....	50
10. Melakukan Kegiatan Praktek	51
11. Guru Memperhatikan Setiap Langkah Siswa.....	51
12. Guru Memperhatikan Persatu-Satu Siswa	52
13. Histogram Skor Hasil Belajar Siswa Mendesain Siklus I.....	66
14. Grafik Hasil Belajar Mendesain Siklus I	66
15. Kegiatan Refleksi Peneliti Bersama Observer	68
16. Guru Mempersiapkan Kondisi Kelas	71
17. Melihat Sekitar Meja Kebersihan.....	71
18. Siswa Mengerjakan Soal	72
19. Guru Melihat Kendala Siswa	72
20. Guru Memperhatikan Dan Mengajarkan Satu-Satu Siswa	72
21. Mempersiapkan Headphone.....	74
22. Membimbing Siswa Satu-Satu	74
23. Guru Memperhatikan Siswa.....	75
24. Mendampingi Siswa Dalam Praktek.....	75
25. Membantu Siswa Jika Ada Merasa Kebingungan	75
26. Tahap Membuat Sketsa	76

27. Tahap Sketsa Sebelum Menebalkan.....	76
28. Memperlihatkan Hasil Tahap Siswa	77
29. Hasil Finising Siswa.....	77
30. Perbandingan Persentase Motivasi Tiap Siklus	88
31. Histogram Skor Siswa Siklus II	91
32. Grafik Hasil Belajar Tiap Siklus	92
33. Grafik Hasil Motivasi Tiap Siklus	96
34. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Belajar UH Pembelajaran Seni Rupa 2024/2025	3
2. Alokasi Waktu Penelitian dan RPP Perbaikan.....	30
3. Kisi-kisi Instrumen Motivasi	33
4. Kategori Penilaian Persentase	37
5. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	37
6. Kriteria Persentase Angket Motivasi	37
7. Nilai Ketuntasan Belajar Pra Siklus.....	44
8. Penilaian Motivasi Pra Siklus	45
9. Hasil Lembaran Observasi Guru Siklus I	52
10. Skala Rating	57
11. Hasil Lembaran Observasi Siswa Siklus I.....	57
12. Analisis Data Kusioner Motivasi Siklus I.....	61
13. Hasil Belajar Siswa Mendesain Siklus I	63
14. Statistik Hasil Belajar Mendesain Siklus 1	65
15. Hasil Lembar Observasi Guru Siklus II.....	77
16. Hasil Lembaran Observasi Siswa Siklus II.....	82
17. Penilaian Motivasi Siklus II.....	86
18. Hasil Belajar Mendesain Siswa Siklus II.....	88
19. Statistik Tes Hasil Belajar Siswa Mendesain Siklus II.....	91
20. Paired Samples T Test Motivasi Belajar.....	93
21. Paired Samples T Test Hasil Belajar Siswa	94
22. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	100
2. Modul Ajar Perbaikan Berbasis (PTK)	107
3. Bahan Ajar Digital	125
4. Lembar Aktivitas Guru (Siklus I&II).....	130
5. Lembaran Aktivitas Guru (Siklus II)	133
6. Observasi Siswa (Siklus I&II).....	136
7. Observasi Siswa (Siklus II)	138
8. Lembar Motivasi Siswa.....	140
9. Lembar Pengamatan Motivasi	142
10. Lembaran Hasil Belajar Mendesain Siswa (Siklus I).....	143
11. Lembaran Hasil Belajar Mendesain Siswa (Siklus II)	146
12. Rubik Penilaian	150
13. Surat Izin Penelitian Dinas dan Kebudayaan	151
14. Data Siswa.....	152
15. Data Uji Validitas Siklus I	153
16. Data Uji Validitas Siklus II	154
17. Hasil Praktek	155
18. Surat Selesai Penelitian	162
19. Hasil Belajar Pengetahuan Siklus I dan II.....	163
20. Hasil Belajar Praktek Mendesain Siklus I dan II	164
21. CV Peneliti	165
22. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I dan II	166
23. Dokumentasi Seminar Proposal dan Sidang Kompre	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sebagaimana ditegaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah proses transformasi sikap dan perilaku yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi individu, baik spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan.

Sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan modern. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah memberikan pengaruh yang transformatif dalam berbagai bidang termasuk pendidikan. Pada era abad ke-21, pendidikan menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan pusat pembelajaran bergeser dari guru kepada siswa. Dalam konteks ini, peran guru menjadi sangat penting, tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pendamping yang memudahkan proses belajar dan membangkitkan semangat siswa guna menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memberikan rangsangan semangat dan rasa senang dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan merasa percaya diri dan terdorong untuk aktif mengikuti pelajaran, sehingga mereka lebih antusias dalam memahami materi .

Motivasi belajar juga membantu siswa untuk mengatasi rasa malas, mengantuk dan kebosanan, khususnya ketika menghadapi bahan ajar yang menantang, sehingga mereka tetap termotivasi untuk belajar secara konsisten.



Gambar 1. Suasana kelas
(Sumber: Jusratul Aulia, 2025)

Rendahnya motivasi siswa dapat terlihat dari beberapa perilaku, seperti sering mengantuk, rasa bosan, dan menunjukkan sikap pasif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah, minimnya interaksi dalam proses pembelajaran, kurangnya pemanfaatan media visual, serta rendahnya kepedulian siswa terhadap penyelesaian tugas, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Rendahnya motivasi ini tidak hanya memengaruhi semangat belajar di kelas, tetapi juga berdampak langsung pada capaian akademik siswa. Akibatnya hasil belajar siswa sering kali belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menjadi penghambat utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang statis dengan hasil akademik yang lemah.

Salah satu faktor yang diduga memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, serta pengembangan dan pemanfaatan teknologi berbasis digital yang belum mencapai tingkat optimal. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang kreatif membuat mereka masih dominan menggunakan bahan cetak sebagai sumber belajar utama. Metode ceramah yang terus-menerus digunakan oleh guru juga kurang dengan karakteristik generasi saat ini yang membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Akibat cara mengajar tersebut, siswa sering mengantuk, rasa bosan, dan sikap pasif dalam kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak mampu membangkitkan motivasi belajar siswa secara maksimal. Kondisi ini menjadi penyebab kesenjangan antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan belajar siswa di era sekarang, sehingga motivasi siswa dalam proses pembelajaran belum dapat terwujud secara optimal. Hal inilah yang berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa, seperti terlihat pada tabel berikut.

Table 1. Data Hasil Belajar UH Pembelajaran Seni Rupa 2024/2025

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tidak Tuntas	%	Tuntas	%
1.	VII 4	32	80	31	96,9%	1	3,1%
2.	VII 5	32	80	29	90,6%	3	9,4%

Sumber : hasil nilai PH di kelas VII 4 dan VII 5 2024/2025

Berdasarkan data tabel 1 di atas dapat terlihat bahwa dalam proses belajar mengajar tidak mencapai standar KKTP Kelas VII 4 memperoleh nilai di bawah 80 sebesar 3,1% dan nilai di atas 81 sebesar 96,9%, kemudian untuk kelas VII 5 memperoleh nilai di bawah 80 sebesar 9,4% dan nilai di atas 81 sebesar 90,6%. Melalui pengalaman mengajar yang telah dilakukan,

pembelajaran pada materi mendesain di SMP Negeri 7 Padang. Kondisi seperti ini patut menjadi perhatian yang sungguh bagi guru yang mengajar mata pelajaran ini. Guru mencari apa kendala dan kekurangan yang penyebab siswa memperoleh hasil belajar yang rendah serta mencari solusi untuk memecahkan masalah sehingga siswa di kelas VII 4 dapat meningkatkan hasil belajar hingga mencapai diatas KKTP yang telah ditemukan.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu wujud kepedulian penulis dalam mewujudkan kesadaran siswa terhadap pentingnya pendidikan seni budaya adalah dengan mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan bahan ajar digital. Dari aspek sistematika dan kelengkapan, bahan ajar digital tetap harus memuat komponen-komponen penting seperti peta konsep, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, evaluasi, dan umpan balik. Komponen-komponen tersebut disajikan dalam berbagai format digital, seperti dokumen (EPUB), (PowerPoint), video pembelajaran, website, atau aplikasi. Dengan format ini, bahan ajar tidak lagi sekadar tayangan pasif, melainkan mampu memvisualisasikan konsep abstrak serta dilengkapi dengan fitur interaktif yang memberikan umpan balik langsung, sehingga mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi materi secara mandiri. Bahan ajar digital menawarkan variasi penyajian materi yang tidak mungkin dilakukan oleh metode ceramah karena menggunakan pendekatan multimedia. Kehadiran bahan berbasis digital dalam proses pembelajaran menjadikannya instrumen yang efektif dan interaktif, yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti

komputer atau ponsel guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Oleh karena itu, penulis memilih untuk menggunakan bahan ajar digital ini karena perannya yang penting dalam mengatasi permasalahan pembelajaran mendesain serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas VII 4. Dengan adanya bahan ajar digital, siswa dapat berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran mendesain, sehingga mereka tidak lagi mengungkapkan kesulitan seperti “saya tidak paham materinya ibu” atau “bagaimana cara membuat gambarnya”. Kehadiran bahan digital ini memanfaatkan keunggulan media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, yang tidak hanya mengurangi kebosanan tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dalam penelitian ini penulis mengajukan judul “Penggunaan Bahan Ajar Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Seni Budaya Materi Mendesain kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa permasalahan :

1. Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi mendesain siswa kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran seni budaya materi mendesain kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang.

3. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dalam pembelajaran seni budaya materi mendesain.
4. Rendahnya kepedulian dan keterlibatan siswa yang ditandai dengan sikap pasif, malas, serta penyelesaian tugas.
5. Guru belum mencoba menggunakan bahan ajar digital saat proses pembelajaran seni budaya materi mendesain.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk mencapai tujuan penelitian. Peneliti membatasi masalah penelitian ini pada tinjauan tentang upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar seni budaya materi mendesain dengan penggunaan bahan ajar digital kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang.

D. Perumusan Masalah

Masalah yang dirumuskan yaitu apakah penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya materi mendesain di Kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mendesain dengan penggunaan bahan ajar digital di kelas VII 4 SMP Negeri 7 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti setelah menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa mendapat banyak pengalaman belajar melalui penerapan media pembelajaran bahan ajar digital yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembelajaran seni budaya materi mendesain..

2. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu motivasi siswa. Selain itu, bahan ajar digital dapat memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran serta membantu guru memvariasikan cara mengajar di kelas.

3. Bagi mahasiswa

Manfaat peneliti ini untuk menambah pengetahuan peneliti, mengembangkan pengalaman dan kemampuan penelitian tentang menulis secara ilmiah sehingga menjadikan penelitian lebih professional.

4. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai masukan dalam menyusun program untuk meningkatkan kualitas sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya materi mendesain di kelas VII.4 SMP Negeri 7 Padang. Hal demikianlah di buktikan dengan:

1. Penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran seni budaya materi mendesain. Data diperoleh dari hasil angket motivasi siswa pada siklus I rata-rata skor motivasi siswa 64 %, pada siklus II rata-rata skor motivasi siswa mengalami peningkatan yaitu 87%. Dalam hal ini terjadi peningkatan sebanyak 23% dari siklus I ke siklus II.
2. Penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya materi mendesain. Data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada siklus I yang tuntas sebanyak 19 siswa sebanyak (59,37%), dengan rata-rata sebesar 78,96%, sedangkan pada siklus II yang tuntas sebanyak siswa 30 siswa (93,75%) dengan rata-rata sebesar 87,78%. Dalam hal ini terjadi peningkatan sebanyak 34,38% dari siklus I ke siklus II.

B. Implikasi

Data empiris telah membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya materi mendesain. Setiap pertemuan pada siklus yang dilaksanakan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi mendesain dalam teori. Demikian penggunaan bahan ajar digital dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk memperbaiki motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya materi mendesain dalam penggunaan bahan ajar digital.

Secara umum penggunaan bahan ajar digital terbukti efektif dalam pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mencapai batas KKTP pada pembelajaran seni budaya materi mendesain. Oleh sebab itu dalam penggunaan bahan ajar digital dapat dijadikan alternatif untuk perbaikan pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Kepada siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran. Dengan aktif siswa dalam pembelajaran, maka pembelajaran dapat berjalan efektif dan penggunaan terhadap pembelajaran seni budaya dapat meningkat hingga mencapai hasil belajar yang baik.

2. Kepada guru hendaknya dapat menggunakan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan bahan ajar digital dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.
3. Kepada pemimpin sekolah agar menyarankan kepada setiap guru mata pembelajaran untuk penggunaan bahan ajar digital agar motivasi dan hasil belajar seluruh siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. 2019. *Fungsi hasil belajar dalam proses pendidikan*. Penerbit Edukasi.
- Aderuslina. 2007. *Metodologi penelitian pendidikan: Pendekatan praktis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Afif, B. G. (2011). *Dasar-dasar desain komunikasi visual*. Penerbit Andi.
- Aisyah, S., Yusron Wikarya, M. P., & Zubaidah, M. P. 2013. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 3 Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penggunaan Model Examples Non Examples Di SMP Negeri 12 Padang. Universitas Negeri Padang.
- Annajati, S., & Wikarya, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis google slide pada materi seni rupa tiga dimensi kelas x sma negeri 8 mukomuko. *Sumber*, 7(10), 77-7.
- Annisia, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90-94.
- Arikunto, S., & Supardi, S. &. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Assyabiyaart. (2024, October 02). Tutorial menggambar batik parang [video file]. Retrieved from https://youtube.com/shorts/_Tz5mhP9WLs?si=pbmLUzq4yDqO2TF6.
- Assyari, A., Hidayat, S., & Pratiwi, W. 2020. *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Teori dan Aplikasi*. Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Belawati, T. 2020. *Pengembangan bahan ajar digital*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Eswendi. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa : UNP*
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Universitas Diponegoro.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Hayati, N., & Wikarya, Y. (2025). Penggunaan Media Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sulaman Bullion di Kelas XI KKB 2 SMKN 8 Padang. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1158-1162.
- Indayanti, S. (2015). *Desain grafis: Teori dan aplikasi*. Graha Ilmu.

- Lestari, S. 2013. *Pembuatan bahan ajar berbasis modul pada mata kuliah media pembelajaran di jurusan Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari*. Jurnal Al-Ta'dib, 7(2), 154-176.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Rajawali Pers.
- Mudlofir. 2015. *Desain pembelajaran inovatif: Dari teori ke praktik*. Rajawali Pers.
- Muhammad, M., Rahadian, D., & Safitri, E. R. (2017). Penggunaan digital book berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada pelajaran bahasa arab. *Pedagogia*, 15(2), 170-182.
- Munir. 2019. *Pembelajaran Digital*, II. ALFABETA.
- Nasution, M. (2018). Konsep pembelajaran matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne. *Logaritma: Jurnal Imu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, 6(02)
- Nugraha, G. Seya. 2013. *Kamus Bahasa Indonesia Praktis*. Surabaya: Sulita Jaya
- Prastowo, A. 2013. *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif: Menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. Diva Press.
- Putra, H. D. (2016). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa. In *Prosiding Seminar Pendidikan Nusantara*.
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 108-115.
- Rasjoyo., Mutohar, A. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP Kelas VII I*. Jakarta, Indonesia: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Renati, R. W. (2013). *Estetika dan prinsip desain*. Pustaka Pelajar
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Arte Intermedia.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : CV. Alfa Beta.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Syahputra. (2020). *Snowball Throming Tingkat Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.

- Thobroni, 2016. Belajar dan Pembelajaran, ARRUIZ MEDIA. Yogyakarta: Cetakan II
- Uno, H. B. 2017. *Motivasi dan pembelajaran*. Penerbit Universitas Indonesia UI-Press.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pemanfaatan Bahan Ajar dalam Pendidikan*, Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.