

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MODEL TUTORIAL  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA  
KELAS VII DI SMP NEGERI 13 MAKASSAR**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

**NUR FADILLAH**  
105311104717

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR	
LEMBAGA PERPUSTAKAAN & PENERBITAN	
Tgl. terima	23/05/2022
Indeks	—
Jumlah cap	1 cap
W a r a n g	Sub. Alumnus
Nomor indel	—
No. Klasifikasi	P70030/TP0/224
	FAO
	P

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2022



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **NUR FADILLAH**, NIM **105311104717** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 336 TAHUN 1443 H/2022 M, Tanggal 25 April 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 27 April 2022.

Makassar, 16 Syawal 1443 H  
17 Mei 2022 M

**Panitia Ujian:**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharuddin, M. Pd. (.....)
4. Penguji :
  1. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum. (.....)
  2. Nasir, S.Pd., M.Pd. (.....)
  3. Kaharuddin, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D (.....)
  4. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil. (.....)

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **NUR FADILLAH**  
Stambuk : **105311104717**  
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

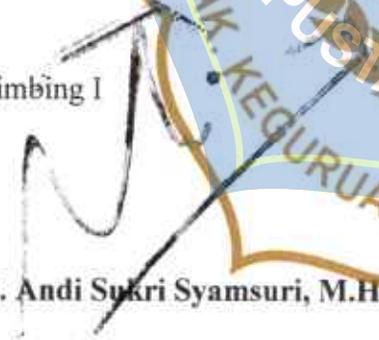
Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Mei 2022

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

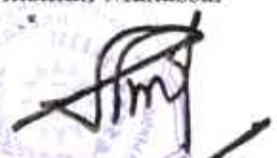
  
**Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.**

  
**Nasir, S.Pd, M.Pd**

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan

  
**Erwin Akib, M.Pd., Ph. D**  
**NBM.860934**

  
**Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.**  
**NBM. 991323**

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **NUR FADILLAH**  
Nim : 105311104717  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
JudulSkripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VII Di Smp Negeri 13 Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Maret 2022

Yang Membuat Pernyataan



**Nur Fadillah**

### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **NUR FADILLAH**  
Nim : 105311104717  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Maret 2022

Yang Membuat Pernyataan



**Nur Fadillah**

## MOTTO

*Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak.*

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku, saudara, dan sahabat saya berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga motivasi untuk tidak pernah putus asa, serta bapak pembimbing yang selalu membimbing dalam pebulisan karya ini.



## ABSTRAK

**Nur Fadillah, 2022.** Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VII di Smp Negeri 13 Makassar. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Syukri Syamsuri, Pembimbing II Nasir.

Penelitian bertujuan ini untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial pada mata pelajaran Seni Budaya dengan materi ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B. Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 18 orang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIIB dapat dilihat hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media tutorial rata-rata nilai siswa masih di bawah nilai KKM dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial rata-rata nilai siswa meningkat di atas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai hasil *posttest* yaitu 77,22, lebih besar dari nilai hasil *pretest* yaitu 38,33. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan program komputer *spss 26 for windows*, diketahui  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 8,799 dengan frekuensi  $df = 18-1=17$ , pada taraf signifikan= 0,05 atau 95% diperoleh  $t_{tabel}$  adalah 2,101. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas VIIB dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Model Tutorial, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil alamin, segala puji bagi Allah dengan pujian yang melimpah, yang baik dan yang di dalamnya penuh berkah, selaras dengan keagungan wajah-Nya dan kebesaran kekuasaan-Nya. Salawat dan salam semoga tetap terarah kepada hamba dan kekasih-Nya Rasulullah Muhammad SAW, keluarga beliau, para sahabatnya dan seluruh umatnya yang tetap istiqamah di atas ajaran Islam.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi yang berjudul "pengaruh media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar", telah banyak sumbangsih yang diterima baik berupa tenaga, motivasi, pikiran dan materi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada mereka yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan hati dan kerendahan hati saya mengucapkan banyak terima kasih kepada ayahanda saya Appak dan ibunda Esa, Randan yang selalu memberikan kasih sayang, dorongan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Bapak Nasir, S. Pd., M. Pd. Sekertaris Program Studi Teknologi

Pendidikan. Bapak Dr. H.Andi Sukri Syamsuri, M.Hum. Dosen Pembimbing I, bapak Nasir, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II atas arahan dan motivasinya yang diberikan kepada saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Ainun, S.Pd, guru pengampu mata pelajaran Seni budaya kelas VII yang telah bersedia membantu dalam proses penelitian di sekolah. Serta siswa-siswi kelas VII dan SMP Negeri 13 Makassar, yang telah membantu dan menunjang dalam proses penelitian.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada sahabat-sahabat saya Megawati, Nur Alisa, Nur Khoriah Agustin, Ratih Rezki, Ulif Amri, Yusri Yusuf, Jaenal, Yulhan, dan Syuryani Badar yang selalu menemani dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini.

Apa yang penulis sajikan dalam skripsi ini sesungguhnya masih jauh dari kesempurnaan. Saran dan kritik yang bersifat membangun senantiasa penulis nantikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa akhir yang akan menyelesaikan studinya dan siapapun yang membacanya.

Makassar, Maret 2022



Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	v
SURAT PERJANJIAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Penelitian Relevan.....	8
2. Pengertian Pengaruh.....	8
3. Pengertian Pembelajaran.....	13
B. Kerangka Pikir.....	31
C. Hipotesis Penelitian.....	34

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>
A. Rancangan Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampe.....	38
D. Devenisi Operasional Variabel.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian.....	47
B. Pembahasan.....	59
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>64</b>
A. Simpulan.....	64
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

3.1.Keadaan Populasi .....	38
3.2.Keadaan Sampel .....	39
3.3.Kategori Aktivitas Siswa .....	43
4.1. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung .....	49
4.2. Distribusi nilai statistik hasil belajar Seni Budaya ( <i>pretest</i> ).....	50
4.3. Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Seni Budaya ( <i>pretest</i> ) .....	51
4.4. Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Seni Budaya ( <i>pretest</i> ) .....	52
4.5. Distribusi nilai statistik hasil belajar Seni Budaya ( <i>posttest</i> ) .....	53
4.6. Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Seni Budaya ( <i>posttest</i> ) .....	54
4.7. Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Seni Budaya ( <i>posttest</i> ) .....	55
4.8. Distribusi hasil belajar Seni Budaya siswa <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	56
4.9. Distribusi uji t-test one group <i>pretest-posttest</i> (paired sample t test).....	58

## DAFTAR GAMBAR

2.1. Bagan Kerangka Pikir .....	36
2.2. Desain Penelitian.....	40
4.1 Diagram hasil belajar <i>pretest</i> .....	51
4.2 diagram distribusi dan frekuensi hasil belajar <i>pretest</i> .....	52
4.3 Diagram distribusi tingkat ketuntasan <i>pretest</i> .....	53
4.4 Diagram nilai statistic hasil belajar <i>posttest</i> .....	54
4.5 Diagram distribusi dan frekuensi hasil <i>posstest</i> .....	55
4.6 Diagram distribusi tingkat ketuntasan <i>posstest</i> .....	56
4.7 Diagram perbandingan hasil <i>pretest</i> dan <i>posstest</i> .....	57

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan masyarakat di dunia pada umumnya dan masyarakat Indonesia pada khususnya seolah tidak dapat dihentikan lagi dengan adanya kemajuan teknologi di era modern saat ini. Tahapan ini merupakan kelanjutan dari masyarakat modern. Dalam artian masyarakat yang kehidupannya dekat dengan segala perkembangan teknologi dan kemudian berimbas kepada perubahan karakter berpikir masyarakat disegala bidang. Dan kini pekerjaan manusia tidak hanya dikerjakan oleh manusia dalam keseluruhannya. Melainkan pemanfaatan teknologi mesin atau robot yang sengaja diciptakan manusia untuk mempermudah suatu pekerjaan. Seiring berjalannya waktu terus berkembang teknologi tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat modern saat ini, semua itu dikarenakan sangat membantu dalam produktivitas pekerjaan baik itu dunia, perkantoran, perusahaan dan dibidang bisnis, dan inovasi yang ada semakin marak pemanfaatannya dikalangan masyarakat, maka pendidikan merupakan salah satu aspek yang perlu diaplikasikan dengan adanya teknologi.

Peraturan pemerintah dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam rohmaniyah (2020:2) tentang sistem pendidikan Nasional, pasal 45 ayat 1 menyatakan, setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik.

Peran pendidikan adalah menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dalam upaya meningkatkan kualitas mutu pendidikan secara nasional dan internasional dalam upaya menghadapi persaingan era global. Pendidikan merupakan serangkaian proses belajar-mengajar yang didalamnya terjadi interaksi langsung antara guru dan siswa, dengan demikian tidak dapat dipungkiri bahwa keberhasilan suatu lembaga pendidikan tidak terlepas dari peran guru dan siswa. Seorang guru harus pandai mengkolaborasikan antara pembelajaran konvensional dan teknologi untuk menjadikan pembelajaran yang baik. Media pembelajaran masa kini merupakan suatu kebutuhan yang tidak terlewatkan lagi. Namun tidak semua jenis media yang tersedia dapat di manfaatkan untuk keperluan pembelajaran, karena belum tentu sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun oleh guru.

Pendidikan adalah pilar yang sangat menentukan bagi kemajuan suatu bangsa. Tanpa pendidikan yang memadai suatu bangsa sulit berkembang dan bahkan akan terus terpuruk dalam percaturan perkembangan global maupun internasional. Oleh karena itu, jika suatu bangsa ingin maju maka sektor pendidikan harus menjadi prioritas yang utama. Maka dari itu setiap komponen yang bertugas membangun bangsa harus memiliki pola pikir yang sama dan yang mengarah kepada pembangunan mental berpendidikan.

Secara empiris, pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga peserta didik menjadi pasif. Meskipun demikian, guru lebih suka menerapkan model tersebut, karena kurangnya inovasi untuk

menggunakan media pembelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik, pengajar juga hanya menjelaskan konsep-konsep atau praktik langsung yang ada pada buku ajar dan referensi-referensi lainnya. Dalam hal ini peserta didik tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi diri sendiri (*self-motivation*) pada hal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran.

Pendidikan Seni Budaya dan keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara (Widaningsih, 2012: 5).

Seni merupakan salah satu komponen yang harus dimiliki seseorang selain ilmu dan agama sebagai bekal dalam mengarungi kehidupan (Burga dkk., 2019). Seiring berjalannya waktu dan mengalami beberapa kali pergantian kurikulum, pemerintah menetapkan kurikulum 2013 dengan nama mata pelajaran Seni Budaya pada jenjang pendidikan menengah.

Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan

keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global, oleh sebab itu perlunya pembelajaran yang efektif untuk mewujudkannya dimana peserta didik juga paham akan pentingnya mempelajari Seni Budaya.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk mempelajari mata pelajaran seni budaya yang lebih kepraktek adalah menggunakan video tutorial pembelajaran. Penggunaan video tutorial sebagai media belajar dapat membuat peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga memiliki banyak waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain. Dengan penggunaan video tutorial ini, maka guru tidak harus menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang. Jika dalam menayangkan media berupa video, jika dibutuhkan, pembelajaran dapat disajikan kembali cukup dengan menayangkan ulang. Hasil observasi penelitian menunjukkan bahwa siswa kurang antusias terhadap pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang monoton hanya membuat siswa tidak memperhatikan apa yang dijelaskan guru. Oleh karena itu, sebagai seorang guru sebaiknya mampu membuat siswa tertarik dengan metode pembelajaran yang kita terapkan, sehingga apa yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami oleh siswanya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 13 Makassar 19 Agustus 2021. Dengan salah satu guru mata pelajaran Seni Budaya menyatakan bahwa hasil belajar Seni budaya siswa khususnya dikelas VII masih berada dalam kategori rendah karena masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran yaitu dari 280 siswa di kelas VII ada 79 siswa yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan disekolah, yaitu 70. Ini terjadi karena siswa yang kurang memperhatikan materi yang diajarkan. Sehingga masih banyak siswa yang mengikuti pelajaran belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan disekolah. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil pembelajaran Seni Budaya di kelas VII SMP Negeri 13 Makassar kurang maksimal. Oleh karena itu, ditemukan berbagai masalah antara lain, siswa yang memiliki sikap tidak memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran, suka mengganggu teman, asyik bermain, selalu meninggalkan ruangan kelas saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga siswa memperoleh nilai di bawah standar KKM. Di sisi lain kurangnya inovasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa berada dibawah rata-rata KKM terutama dalam mata pelajaran Seni budaya itu sendiri di SMP Negeri 13 Makassar.

Oleh karena itu dengan memberikan pembelajaran berbasis komputer model tutorial siswa dapat memanfaatkan komputer model tutorial dengan pemberian bimbingan (tutor) dalam pembelajaran dan dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang telah dirancang oleh guru. Selain itu, setiap siswa juga dapat menyelesaikan satu program pembelajaran sesuai dengan kemampuan

dan keterampilannya masing-masing karena kontrol pembelajaran terdapat pada siswa itu sendiri.

Maka dari itu dengan pembelajaran berbasis komputer model tutorial ini siswa akan dibimbing melalui program pembelajaran yang berisi uraian materi dan rangkaian pertanyaan. Setiap siswa yang ingin melanjutkan ke materi berikutnya ia akan dihadapkan pada sebuah pertanyaan yang harus diselesaikan dengan baik, apabila siswa menjawab dengan benar maka ia dapat melanjutkan ke materi berikutnya. Tetapi, jika ia menjawab salah maka ia harus mengulangi materi sebelumnya untuk dipelajari kembali.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: **“Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar”**

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah: **“Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar”**

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kelangsungan ilmu pendidikan, khususnya pengaruh media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar?.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman lebih setelah meneliti langsung media pembelajaran berbasis video tutorial ini.
- b. Bagi Pendidik, untuk dijadikan referensi dan informasi pembelajaran dan menjadi pemecah permasalahan guru-guru yang kesulitan dalam menyediakan dan mengontrol aktivitas proses belajar siswa sehingga membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan inovatif.
- c. Bagi Siswa, dengan adanya penggunaan video tutorial ini bisa membuat siswa lebih aktif dan giat belajar dimanapun dan kapanpun serta membuat siswa jadi bisa lebih mandiri dalam belajar.
- d. Bagi Pendidikan, dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian Relevan

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Yuliana FH, Riswan Jaenudin (2015) dalam skripsinya berjudul: pengaruh pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di sma muhamadiyah. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis komputer model tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan pembelajaran berbasis komputer model latihan dan praktik.
- b. Penelitian ini dilakukan oleh Ika Soimah (2018) dalam skripsinya berjudul : pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari motivasi belajar siswa. Hasil belajar IPA siswa yang pembelajarannya menggunakan media berbasis komputer memperoleh rerata 23,43 berada dalam kategori sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena siswa terlibat aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya melalui media visualisasi. Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya animasi, video dan gambar yang mendukung proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPA yang diperoleh siswa baik.

c. Penelitian ini dilakukan Rizki Brakah Binauvan (2019) dalam skripsinya berjudul: pengaruh penggunaan media video tutorial dan motivasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budayasub seni rupa di kelas VII SMP N 23 Padang. Hasil dari penelitian ini bahwa penggunaan media video tutorial membawa pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan media konvensional pada materi Seni Rupa kelas VII SMPN 23 Padang.

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial dapat meningkatkan hasil dan potensi belajar siswa dan lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media tutorial.

Oleh karena itu saya mengambil pembelajaran berbasis komputer model tutorial karena berdasarkan dari penelitian relevan diatas bahwa pembelajaran berbasis komputer model tutorial lebih mudah meningkatkan pembelajaran siswa dan lebih muda untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Pengertian Pengaruh**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya (Yosin, 2012:1).

Menurut surakhmad (2012: 1), Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya.

### **3. Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Karwono, (2017: 23) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Berdasarkan pada pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang bersifat internal untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Ni Nyoman parawati (2018:107-108). Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lainnya. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan didalam kelas.

Lebih lanjut, belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi sampai akhir hayat. Belajar dapat terjadi di rumah, sekolah, tempat kerja, tempat ibadah, dan masyarakat, serta berlangsung dengan apa saja, bagai mana dan siapa saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan perubahan sikap atau tingkah laku (efektif). Berkaitan dengan hal itu, tentunya diperlukan suatu cara untuk menjadikan orang belajar, yang dalam hal ini diistilahkan dengan pembelajaran. Istilah pembelajaran berasal dari kata "*instruction*". Sedangkan menurut kamus bahasa Indonesia (KBBI), pengertian pembelajaran adalah proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih cepat memahaminya.

I Putu Pasek Suryawan (2018:108). berpendapat bahwa *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Jadi pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa dalam memahami bahan ajar yang diberikan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih cepat memahaminya.

Teori belajar selalu bertolak dari sudut pandang psikologi belajar. Semakin tumbuh dan berkembangnya ilmu pengetahuan tentang belajar,

semakin bervariasi pula teori belajar yang melandasinya. Dalam teori psikologi belajar, terdapat tiga aliran besar, yaitu psikologi behaviorisme, psikologi kognitif, dan psikologi humanistik. Namun pada praktiknya, berdasarkan aliran-aliran psikologi tersebut dapat pula berkembang teori belajar yang inovatif, seperti teori belajar konstruktivisme.

Teori behaviorisme dengan model hubungan stimulus-respon, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Teori behaviorisme sering kali tidak dapat menjelaskan situasi belajar yang kompleks, padahal banyak variabel atau hal-hal yang berkaitan dengan belajar yang tidak hanya sekedar hubungan stimulus dan respons. Ciri teori ini mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, yang bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respons, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah perilaku yang dapat diamati (*observable*). Santrock (2018), memandang individu sebagai makhluk reaktif yang member respon terhadap lingkungan, pengalaman dan latihan akan membentuk perilaku mereka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi sampai akhir hayat. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan didalam kelas, yang dalam hal ini diistilahkan dengan pembelajaran formal lainnya.

Belajar dapat terjadi dirumah, sekolah, tempat kerja, tempat ibadah, dan masyarakat, serta berlangsung dengan apa saja, bagai mana dan siapa saja.

Menurut Mukminin (1997) dalam Karwono (2017: 66) untuk mengaitkan teori behaviorisme dengan praktik pembelajaran, perlu dipahami terlebih dulu mengenai prinsip belajar menurut teori behaviorisme. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Teori ini beranggapan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah perubahan tingka laku. Seorang dikatakan telah belajar sesuatu jika yang bersangkutan dapat menunjukkan perubahan tingka laku tertentu. Perubahan perilaku itu bisa negatif atau positif bergantung apa yang ingin dipelajari.
- 2) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, yang terjadi karena hubungan stimulus dan respons, sedangkan proses yang terjadi antara stimulus respons, yaitu tidak dapat diamati itu tidak penting.
- 3) Perlu *Reinforcement* untuk memunculkan perilaku yang diharapkan. Respons akan semakin kuat jika *reinforcement* (baik positif maupun negatif) ditambah.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan akan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya menpertanyakan dan

mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan tidak hanya menerima ceramah guru tentang pengetahuan, sehingga jika pembelajaran tidak member kesempatan pada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Jadi, dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif guna membangun pengetahuannya bukan proses pasif.

**b. Pengertian Media pembelajaran**

Rusman (2018:161). Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (scramm, 1977). Media ada yang tinggal di manfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamia yang tersedia dilingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by deasain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyaluran informasih belajar atau penyaluran pesan.

Rusman (2018:162). Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar hal tersebut dengan

pendapat Gagne (Ali, 1992:69), menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangasangan untuk belajar”, seperti yang telah dikemukakan Gagne, penggunaan media pembelajaran juga dapat member rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso (2004:458) bahwa: “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sipelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Karwono (2017: 23), mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Sanjaya (2017: 2040) menyebutkan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya”. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio, dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Berdasarkan dari pendapat ahli tentang pengertian media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan kesan kepada penerima pesan (umpan balik). Oleh karena itu,

penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menunjang pemahaman siswa dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran berjalan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### c. Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial

#### 1) Pengertian Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Molenda dan James D. Russel (1985:226) yang menyatakan bahwa: "sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berintegrasi dengan mata pelajaran yang di programkan kedalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.

Melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara tuntas (*mastery learning*), maka guru dapat melatih siswa secara terus menerus sampai mencapai ketuntasan dalam belajar. Latihan yang diberikan guru dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan materi pelajaran dengan menggunakan computer terutama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Dalam

latihan, siswa dibiasakan untuk menggunakan komputer seoptimal mungkin dan membentuk kebiasaan yang dapat memperkuat daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran yang diterimanya. Hal ini dikarenakan dengan melalui pembelajaran berbasis komputer, siswa akan secara cepat dapat memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan.

Arsyad (2013: 93) manfaat komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama (*computer managed instruction*) adapun peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar yaitu pemanfaatan meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahap-tahap pembelajaran lainnya.

Musfiqon (2013:1192) menyebutkan beberapa kelemahan komputer dalam pembelajaran antar lain: (a) perangkat lunak masih mahal, (b) perlu keterampilan khusus dalam menggunakan komputer untuk pembelajaran, (c) komputer mengarah pembelajaran individu dan tidak dapat digunakan secara massal.

Sementara itu jewit dalam Pat Brogan menyatakan bahwa banyak penelitian mendemonstrasikan atau menggunakan instruksi berbasis komputer dapat mengefektifkan biaya, namun hanya sedikit instruksi yang berbasis personal yang dapat meningkatkan keluaran berupa balikan (*feedback*) dan motivasi dari siswa.

Istilah pembelajaran berbasis komputer pada umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses dalam komputer dimana pengguna dapat menggunakan alat tersebut dalam berinteraksi. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pembelajaran kepada si pembelajar, baik berupa konsep, informasi maupun latihan-latihan soal dan pembelajar dapat melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pembelajaran berbasis komputer terdiri dari empat jenis, yakni model latihan dan praktik, model tutorial, model simulasi, dan model games. Dari keempat model tersebut model tutorial memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan yang lainnya, yakni memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, karena laju kecepatan belajar dapat diatur oleh masing-masing siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Darmawan (2011:139) bahwa "pembelajaran berbasis komputer model tutorial merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan "kepuasan" atau pemahaman secara tuntas (mastery) kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajari". Munir (2009) dalam Yuliana (2015: 2) menjelaskan bahwa "dalam model program tutorial komputer digunakan untuk menjelaskan dan mengajar sesuatu konsep yang baru. Komputer bagaikan seorang pengajar yaitu memberikan petunjuk dan

membimbing pembelajar sehingga pembelajaran dapat memahami apa yang dipelajarinya". Langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model tutorial, meliputi :

- a) Penyajian materi pembelajaran
- b) Pemberian pertanyaan di akhir setiap materi dan jawaban (respons) yang diberikan siswa
- c) Penilaian jawaban yang diberikan siswa
- d) Komputer akan memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Jika jawaban siswa benar ia dapat melanjutkan ke materi berikutnya.
- e) Pengulangan (remediation) akan dilakukan siswa yang belum menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan, sehingga ia harus mengulangi materi sebelumnya sampai ia bisa menjawab dengan benar.
- f) Segmen pengaturan pelajaran

Pemanfaatan perangkat komputer juga sering diidentikkan dengan penggunaan jaringan situs internet, namun sebetulnya komputer tidak terbatas pada perangkat komputer dan internet melainkan juga meliputi media informasi seperti televisi, radio, multimedia player, handphone dan beragam piranti komputer lainnya. Media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis komputer dapat berupa : 1) *Internet*, 2) *E-mail*, 3) *Jaringan*, 4) *desktop publishing*, 5) *digital scanner*, 6) *digital camera*, 7) *software pembelajaran*, 8) *CD-*

*ROM sumber informasi, 9) pengolah data, 10) video conference, 11) pengolah kata, 12) sumber informasi online.*

Pembelajaran berbasis komputer tentunya akan banyak terfokus pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis komputer tidak mudah membalikkan telapak tangan. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Selain itu agar penggunaan media tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

## **2) Manfaat Pembelajaran Berbasis Komputer**

Agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran, maka dalam menerapkan pembelajaran berbasis komputer juga perlu memperhatikan beberapa prinsip. Prinsip-prinsip tersebut menurut Kwartia Adimphrana dalam Rohmaniyyah (2020: 23) adalah sebagai berikut:

- a) Aktif: memungkinkan siswa dapat terlibat aktif oleh adanya proses belajar yang menarik dan bermakna.
- b) Konstruktif: memungkinkan siswa dapat menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keinginan, tawaran dan keraguan yang selama ini ada dalam benaknya.
- c) Kolaboratif: memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran atau

pengalaman, menasehati dan memberi masukan untuk sesama anggota kelompoknya.

- d) Antusiastik: memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- e) Dialogis: memungkinkan proses belajar secara inherent merupakan suatu proses sosial dan dialogis dimana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut baik di dalam maupun luar sekolah.
- f) Kontekstual: memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna (*real-world*) melalui pendekatan dan *rdquo*; *problem-based* atau *case-based learning* dan *rdquo*.
- g) Reflektif: memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merenungkan apa yang telah dipelajarinya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.
- h) Multisensory: memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar (multisensory), baik audio, visual, maupun kinestetik.
- i) *High order thinking skills training*: memungkinkan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (seperti problem solving, pengambilan keputusan, dll.) serta secara tidak langsung juga meningkatkan komputer & media *literacy*.

### 3) Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis komputer mempunyai beberapa prinsip yaitu sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada tujuan pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran berbasis komputer harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik kepada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran.
- b. Berorientasi pada pembelajaran individual. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara individual oleh masing-masing siswa di laboratorium komputer. Hal sangat memberikan keleluasaan pada siswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.
- c. Berorientasi pada pembelajaran mandiri. Pembelajaran berbasis komputer bersifat individu, sehingga menuntut pembelajaran secara mandiri. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara mandiri, dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer dan siswa mengerjakan secara mandiri di laboratorium komputer, atau bahkan di rumah sekalipun bilah merasa belum puas di sekolah.

d. Berorientasi pada pembelajaran tuntas. Keunggulan pembelajaran berbasis komputer adalah penerapan prinsip belajar tuntas atau *mastery learning*. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer semua siswa harus dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar yang dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar.

#### 4) Pengertian Model Tutorial

Tutorial didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terqualifikasi, penggunaan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran, tutorial dengan metode alternative diantaranya bacaan, demonstrasi, penemuan bacaan atau pengalaman yang membutuhkan respon secara verbal dan tulisan serta adanya ujian.

Program tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan. Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program pembelajaran yang seharusnya didesain terutama pada upaya menjadikan teknologi ini mampu merekayasa keadaan sesungguhnya. Penekanannya terletak pada upaya yang berkeninambungan untuk memaksimalkan aktivitas pembelajaran

sebagai interaksi kognitif antar siswa, materi pelajaran, dan perangkat komputer yang telah deprogram. Rusman (2018:213)

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis komputer model tutorial merupakan pembelajaran bimbingan dengan menggunakan perangkat Komputer yang memberikan kepuasan atau pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang akan dipelajari.

Rusman (2018:213) program tutor merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan adapun fungsi tutorial yaitu:

- a) *Kurikuler*, yakni sebagai pelaksanaan kurikulum sebagaimana telah dibutuhkan masing-masing modul dan mengkomunikasikannya kepada siswa.
- b) *Pembelajaran*, yakni melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri melalui program interaktif yang telah dirancang dan ditetapkan.
- c) *Diagnosis-bimbingan*, yakni membantu para siswa yang mengalami kesalahan, kekeliruan, kelambanan, masalah dalam mempelajari berbasis komputer berdasarkan hasil penilaian, baik formatif maupun sumatif, sehingga siswa mampu membimbing diri sendiri.

d) *Administratif* yakni melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian, dan teknis administrative lainnya sesuai dengan tuntutan program CBI.

e) *Personal*, yakni memberikan keteladanan kepada siswa seperti penguasaan mengorganisasikan materi, cara belajar sikap dan perilaku yang secara tak langsung menggugah motivasi belajar mandiri dan motif berprestasi yang tinggi.

Rusman - dkk (2011:118) mengemukakan Tahap langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model tutorial :

- a) Penyajian informasi (*presentation of information*) yaitu berupa materi pelajaran yang akan dipelajari siswa.
- b) Pertanyaan dan respon (*Question of response*) yaitu berupa soal-soal latihan yang harus dikerjakan siswa
- c) Penilaian respon (*judging of response*) yaitu komputer akan memberikan respon terhadap kinerja dan jawaban siswa
- d) Pemberian balikan respon (*providing feedback about response*) yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah telah sukses dan berhasil atau harus mengulang
- e) Pengulangan (*remedial*).
- f) Segmen pengaturan pelajaran (*sequencing lesson segment*)

Kelemahan dan keunggulan model tutorial dalam pembelajaran yakni keunggulan :(1) Siswa memperoleh pelayanan pembelajaran secara individual sehingga permasalahan spesifik yang dihadapinya

dapat dilayani secara spesifik pula. (2) Seorang siswa dapat belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuannya tanpa harus dipengaruhi oleh kecepatan belajar siswa yang lain atau lebih dikenal dengan istilah “*Self Paced Learning*”. Ada pun kelemahan (1) Sulit dilaksanakan pembelajaran klasikal karena guru harus melayani siswa dalam jumlah yang banyak. (2) Jika tetap dilaksanakan, diperlukan teknik mengajar dalam tim atau “*team teaching*” dengan pembagian tugas di antara anggota tim. (3) apabila tutorial ini dilaksanakan, untuk melayani siswa dalam jumlah yang banyak, diperlukan kesabaran dan keluasan pemahamann guru tentang materi Erlangga (2003).

**d. Pengertian Seni budaya**

Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang didalam pembelajaran memiliki latar belakang yang dapat menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif. Pada mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi berintegrasi dengan seni. Karena itu mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan seni budaya diberikan disekolah karena keunikan, bermakna, dan bermanfaat terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik yang terletak pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Seni Budaya adalah segala hal yang diciptakan oleh manusia berkaitan dengan cara hidup dan berkembang secara bersama-sama pada suatu kelompok yang mempunyai unsur keindahan (estetika) secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Hal ini di dasarkan pada arti masing-masing kata seperti yang telah disebutkan sebelumnya, apabila kata “seni” dan “budaya” digabungkan menjadi “seni budaya” dapat diartikan sebagai setiap karya seni yang dibuat secara sengaja. Pembuatannya dengan berlandaskan pada akal atau budi yang dimiliki beragam contoh kelompok sosial masyarakat yang kemudian turun temurun dari generasi ke generasi.

Seni merupakan sebuah fenomena yang kompleks. Maknanya ditentukan oleh beberapa factor yaitu kurator, pasar, kritikus, pranata-pranata, perubahan zaman, aliran filsafat dan lainnya. Seni memiliki beberapa konsep yaitu majemuk, dinamis, bergerak bebas, dan mampu mengakomodasi berbagai kecenderungan setiap individu yang khas, tidak lagi patuh pada klasifikasi historis didalam menciptakan sebuah karya seni secara kronologis, atau klasifikasi seni berdasarkan pada aliran seni tertentu. Konsep seni akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan kebudayaan serta kehidupan masyarakat yang dinamis. Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwasannya seni adalah sebuah keterampilan, kemahiran, ketangkasan dan keahlian.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa pendidikan seni adalah berkaitan dengan keindahan hasil karya yang dibuat seseorang. Melalui pengalaman anak dapat menuangkan ide gagasannya ke dalam karya seni. Pendidikan seni dapat menjadikan otak kanan dan otak kiri berkembang secara baik. Pendidikan seni dalam penelitian ini adalah pendidikan seni rupa yang berupa seni lukis. Pada kegiatan seni melukis adalah ungkapan melalui simbol-simbol yang mempunyai makna terhadap objek yang dihasilkan. Fantasi, sensitivitas, kreativitas dan ekspresi semua itu terbentuk pada pendidikan seni. Pendidikan seni haruslah dipupuk sejak dini agar berkembang secara optimal.

**e. Prinsip Pembelajaran Seni**

Dalam pembelajaran seni, potensi kreatif peserta didik dapat dikembangkan saat dalam proses pembelajaran seni di sekolah dengan berpegang pada tiga prinsip sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran seni di sekolah harus bisa memberikan kebebasan kepada diri setiap peserta didik untuk mengolah potensi kreatifnya. Upaya dalam mengolah dan megembangkan potensi kreatif peserta didik dapat dilakukan dengan melalui pendekatan pembelajaran dan strategi pembelajaran tertentu. Dengan mempertimbangkan tujuan serta konteks pembelajaran dapat digunakan berbagai pendekatan, seperti pendekatan belajar melalui seni, belajar tentang seni, belajar dengan seni, dan pendekatan ekspresi bebas serta

pendekatan disiplin. Model yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni yaitu, model pengenalan, pengalaman, perombakan serta model tematik. Selain pendekatan dan model dalam pembelajaran juga perlu adanya metode, salah satunya yaitu metode ceramah, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas, dan simulasi.

- 2) Pembelajaran seni di sekolah harus bisa memperluas pergaulan serta komunikasi peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang dimaksud yaitu yang berkaitan dengan materi pembelajaran misalnya peristiwa budaya, dihubungkan dengan struktur masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran seni tidak harus di dalam kelas, terutama ditempat yang bisa memberikan kebebasan untuk berapresiasi dan berkreasi. Prinsip ini dapat dilakukan dengan cara menggali dan mengeksplorasi pengalaman peserta didik serta dengan melakukan kegiatan apresiasi dan produksi seni yang dapat menarik perhatian peserta didik, selanjutnya peserta didik diminta untuk merefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bergaul dan berkomunikasi dengan lingkungannya melalui kegiatan seni peserta didik diharapkan mampu menimba suatu nilai yang bermakna, memiliki kepedulian terhadap lingkungannya, tumbuh rasa empati. Dengan demikian lingkungan bukan saja sebagai sumber belajar, tetapi juga menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan imajinasi dan ide-ide kreatif.
- 3) Pembelajaran seni di sekolah hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan serta dalam suasana yang bebas tanpa adanya tekanan.

Suatu pembelajaran yang didasari dengan rasa senang dan bebas berekreasi akan menumbuhkan kenikmatan dalam belajar. Dengan prinsip seperti itu peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang bermanfaat dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan tiga prinsip tersebut bentuk kegiatan pembelajaran seni menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya prinsip-prinsip tersebut juga dapat membuat peserta didik nyaman dan senang dalam proses belajar mengajar, sehingga materi yang diajarkan mudah untuk diterima oleh peserta didik.

#### **f. Karakteristik Pembelajaran Seni Budaya**

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Hal ini ditegaskan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum (K13).

Menurut Rahmah (2020:16) Pendidikan Seni memiliki tiga sifat yaitu,

- 1) Sifat multilingual dimaksudkan bahwa melalui seni dapat mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran, dan berbagai perpaduannya. Untuk memiliki kemampuan ini, peserta didik dapat mempelajari berbagai disiplin pendidikan seni seperti seni rupa, seni musik, seni tari atau seni drama baik secara terpisah maupun secara terpadu.

- 2) Sifat multidimensional maksud dari sifat multidimensional adalah melalui pendidikan seni dapat dikembangkan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika.
- 3) Sifat multikultural mengandung makna yaitu pendidikan seni menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk. Melalui pendidikan ini peserta didik mengenal keanekaragaman karya dan hasil budaya dari berbagai daerah, suku bangsa bahkan dari berbagai negara.

## B. Kerangka Pikir

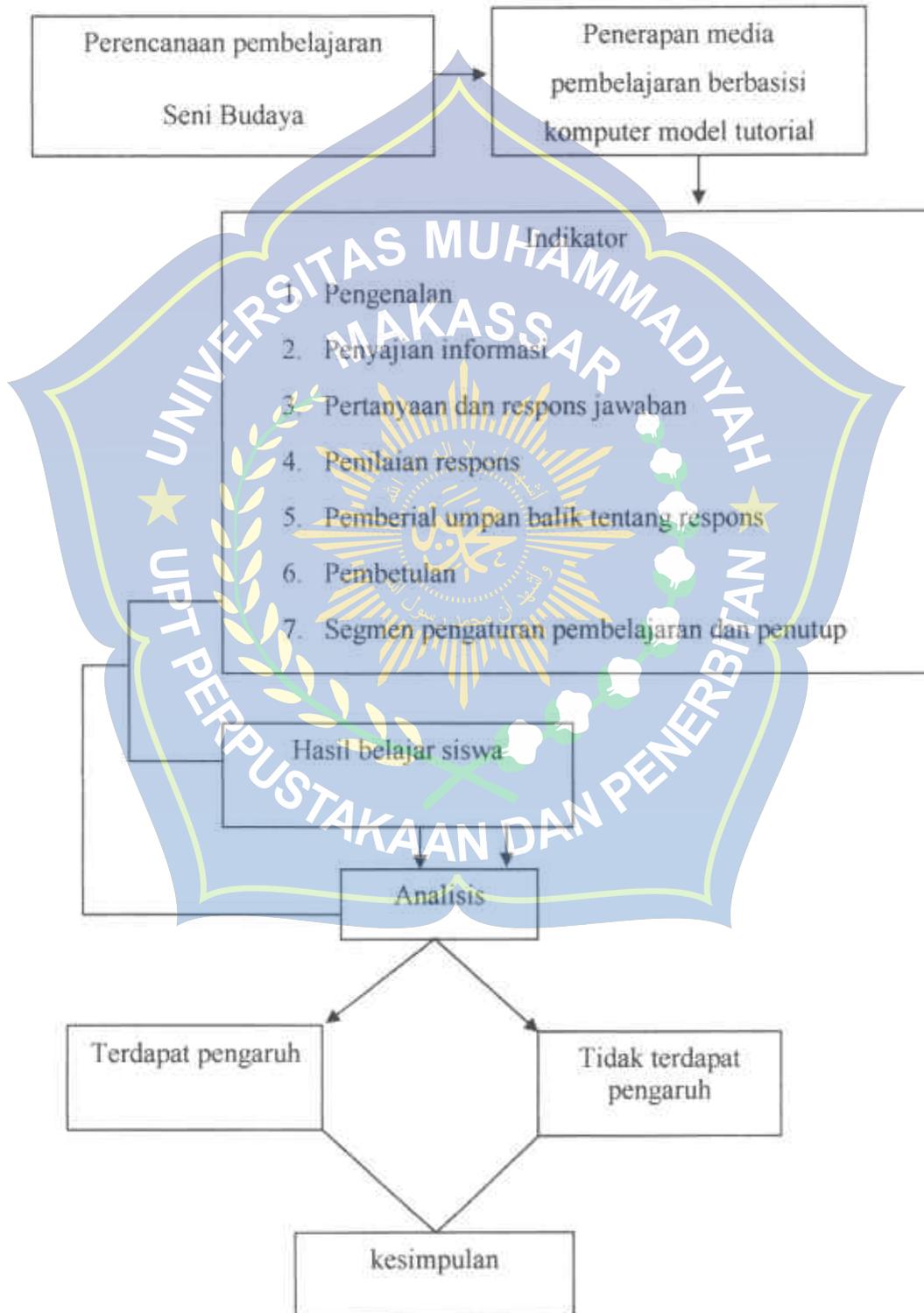
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial di SMP Negeri 13 Makassar digunakan untuk membantu Guru dan Siswa melakukan Pembelajaran lebih mudah dengan melihat tutorial. Tujuan pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas (*mastery learning*) kepada peserta didik mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajari. Terdapat beberapa hal yang menjadi identitas dari tutorial yaitu:

- a) Pengenalan materi pembelajaran
- b) penyajian informasi

- c) pertanyaan dan respons jawaban
- d) penilaian respons
- e) pemberian umpan balik tentang respons
- f) pembetulan
- g) segmen pengaturan pembelajaran dan penutup



Berikut Merupakan Alur Kerangka Pikir Yang Ditetapkan Oleh Peneliti :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dari kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

**H<sub>0</sub>:** Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP Negeri 13 Makassar.

**H<sub>1</sub>:** Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP Negeri 13 Makassar.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. (Sugiyono, 2019: 110) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design*, sehingga penelitian ini hanya digunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel control, dan sampel tidak dipilih secara random. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* yaitu kelompok eksperimen diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan, kemudian selanjutnya diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran dilakukan.

## 2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu objek atau suatu kegiatan yang akan diteliti. Sugiyono (2019: 112) mengatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian variabel merupakan bagian yang sangat penting pada penelitian, karena merupakan objek dan titik perhatian penelitian. Pada umumnya variabel terbagi atas variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas atau independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas).

Berdasarkan ulasan di atas maka dalam penelitian ini ada dua variabel yakni sebagai variabel bebas adalah komputer model tutorial, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya.

## 3. Desain Peneliti

Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu One Group Pretest-Posttest, dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini kelas eksperimen diberi tes awal (pretest) pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran Seni Budaya

dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial.

Setelah diberikan tes awal, selanjutnya kepada

siswa tersebut diberikan perlakuan yaitu pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis computer model tutorial. Setelah selesai pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Komputer model tutorial, selanjutnya kepada siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Komputer model tutorial terhadap hasil belajar. Desain penelitian eksperimen menggunakan *Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design* desain ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.2. Desain Penelitian

O1 - X O2

Keterangan:

O1 : *pretest* (tes awal sebelum di berikan perlakuan)

X : perlakuan (pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis computer model tutorial)

O2 : *posttest* (tes akhir setelah dilakukan perlakuan)

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Makassar pada tahun 2021.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang akan diteliti. Sugiyono (2019: 126), mengatakan bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Negeri 13 Makassar.

**Tabel. 3.1. Keadaan Populasi**

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	VII A	14	22	36
	VII B	16	20	36
2	VIII A	17	19	36
	VIII B	12	24	36
3	XI A	14	22	36
	XI B	13	23	36
Total				216

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 13 Makassar)

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011: 118). Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi.

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan cara purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, teknik ini dilakukan karena peneliti mempunyai pertimbangan, diantaranya alasan keterbatasan waktu dan tenaga, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII B. Adapun alasan peneliti memilih kelas VII B menjadi sampel penelitian yaitu karena dikelas tersebut penerapan penggunaan media oleh guru masih kurang.

**Tabel. 3.2. Keadaan Sampel**

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	VII	14	22	36

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 13 Makassar)

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel. Variabel-variabel tersebut adalah :

##### **1. Media Pembelajaran Tutorial (Variabel Bebas)**

pembelajaran tutorial (tutoring) adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh tutor kepada warga belajar untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri warga belajar secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. Pembelajaran tutorial dilaksanakan secara tatap muka atau jarak jauh berdasarkan konsep belajar mandiri (Fauzi 2017).

## 2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang dikatakan belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan oleh pengumpul data untuk melaksanakan tugasnya mengumpulkan data (Arikunto, 2006). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan lembar tes yang diberikan kepada guru dan siswa menentukan efektif atau tidaknya media pembelajaran Tutorial pada mata pelajaran Seni budaya bagi siswa di SMP Negeri 13 Makassar.

#### 1. Lembar observasi

Lembar observasi dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung untuk kriteria keefektifan pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan dalam kelas selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari instrument tersebut dirangkum pada setiap akhir pembelajaran. Jadi dalam observasi peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian.

## 2. Lembar tes

Lembar tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya. Alat ukur tersebut merupakan serangkaian pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek yang akan diteliti. Lembar tes yang dilaksanakan berupa pilihan ganda sebanyak 10 nomor. Yaitu tes pembelajaran seni budaya yang dikerjakan oleh siswa baik itu kelompok kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari bukti-bukti sejarah, landasan-landasan hukum, dan peraturan-peraturan yang pernah berlaku.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara sebagai berikut.

### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang biasanya digunakan untuk mengetahui gejala-gejala subyek penelitian dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Lembar observasi digunakan dalam penelitian yakni berupa lembar observasi kegiatan belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial.

### 2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Tes ini digunakan untuk mengukur

pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tes, tes yang diberikan kepada siswa yaitu *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* sesudah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data dari catatan berupa dokumen atau arsip yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen untuk metode dokumentasi yaitu berupa data siswa dan pengambilan gambar pada saat observasi.

### G. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data-data yang dibutuhkan, langkah selanjutnya mengolah data yang terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2019: 206).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial, yaitu sebagai berikut:

## 1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis data ini akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diolah untuk menghitung persentase dari setiap item pertanyaan.

Untuk menggambarkan bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 13 Makassar. Persentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan Tetap

Hasil perolehan presentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dianalisa dengan pedoman seperti pada tabel kategori aktivitas siswa menurut Yoni, dkk. (2010: 176) sebagai berikut:

**Tabel 3.3. Kategori Aktivitas Siswa**

No.	Interval (%)	Kategori
1.	75 - 100%	Baik
2.	50 - 74%	Cukup
3.	25 - 49%	Kurang
4.	0 - 24%	Tidak baik

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Jenis statistik inferensial pada penelitian ini adalah statistik parametrik yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

### a) Uji normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal akan menggunakan statistik parametris sedangkan data yang tidak berdistribusi normal menggunakan statistik nonparametris. Jika data tidak berdistribusi normal, maka kesimpulan yang ditarik berdasarkan teori atau bisa dikatakan bahwa hipotesis tidak berlaku.

Analisis normalitas data menggunakan *test of normality Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS 26 for windows* pada taraf signifikansi 95% atau alpha ( $\alpha$ ) 0,05; dengan ketentuan: apabila probabilitas atau nilai *sig.(one-tailed)*  $\geq 0,05$ , maka data berdistribusi normal; dan apabila probabilitas atau nilai *sig.(one-tailed)*  $\leq 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data (terlampir) diketahui bahwa nilai signifikansi pada *pretest* yaitu 0,280 dan *posttest* yaitu 0,000 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Analisis *test homogeneity of variance* dengan *Levene* berbantuan program *SPSS 26 for windows* pada taraf signifikansi 95% atau alpha 0,05 dengan ketentuan apabila probabilitas atau nilai *sig. (2-tailed)*  $\geq 0,05$  maka kedua varian populasi adalah homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varians sama, dan apabila probabilitas atau nilai *sig. (2-tailed)*  $\leq 0,05$  maka kedua varian tidak homogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada data analisis yaitu  $0,081 > 0,05$  yang artinya data *pretest* dan *posttest* merupakan varians yang sama. Sehingga data *pretest* dan *posttest* dikatakan homogen.

c) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini di gunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan

hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan. Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial. Data untuk uji hipotesis diolah dengan analisis perhitungan manual dan analisis program SPSS 26.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Makassar yang terletak di Jl. Tamalate VI No.2, Kassi-Kassi, Kec Rappocini Kota Makassar Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai Kepala sekolah dan Ibu Ainun, S.Pd selaku guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 13 Makassar untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 15 Desember sampai dengan 15 Februari 2022.

Penelitian disetujui menggunakan kelas VII B sebagai kelas sampel untuk penelitian pre eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial pada materi ruang, waktu, dan tenaga pada gerak tari. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda. Fungsi pemberian *pretest* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar.

Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari dengan menggunakan media pembelajaran

berbasis komputer model tutorial. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Smp Negegi 13 Makassar kelas VII B dengan jumlah siswa 18 orang dengan materi ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari. Maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

### **1. Analisis Deskriptif Data Penelitian**

#### **a. Aktivitas Belajar Hasil Observasi**

Aktivitas belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan, siswa bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung pada proses pembelajaran. Materi ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial. Hasil observasi aktivitas belajar dari 18 siswa di kelas VII B SMP Negeri 13 Makassar selama penelitian dapat di lihat pada table berikut:

**Tabel 4.1. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung**

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1	2	3	4	5	6	7
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	18	18	18	100	100
2.	Jumlah siswa yang memperhatikan video tutorial	15	16	15,5	83,33	88,88
3.	Jumlah siswa yang aktif dalam proses mengamati video tutorial	15	15	15	83,33	83,33
4.	Jumlah siswa yang mencatat penjelasan guru	10	12	11	55,55	66,66
5.	Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan	12	14	13	66,66	77,77
6.	Jumlah siswa yang memintah bimbingan guru	11	14	12,5	61,11	77,77
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	18	18	18	100	100
<b>Jumlah persentase aspek siswa</b>					<b>559,98</b>	<b>594,41</b>
<b>Persentase aktivitas siswa</b>					<b>79,99</b>	<b>84,91</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 79,99% dan pada pertemuan kedua yaitu 84,91%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

#### b. Hasil Belajar

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 18 orang siswa kelas VII B SMP Negeri 13 Makassar dapat diketahui gambarnya sebagai berikut:

- 1) Pengolahan *Pretest*
  - a) Nilai Statistik Hasil Belajar

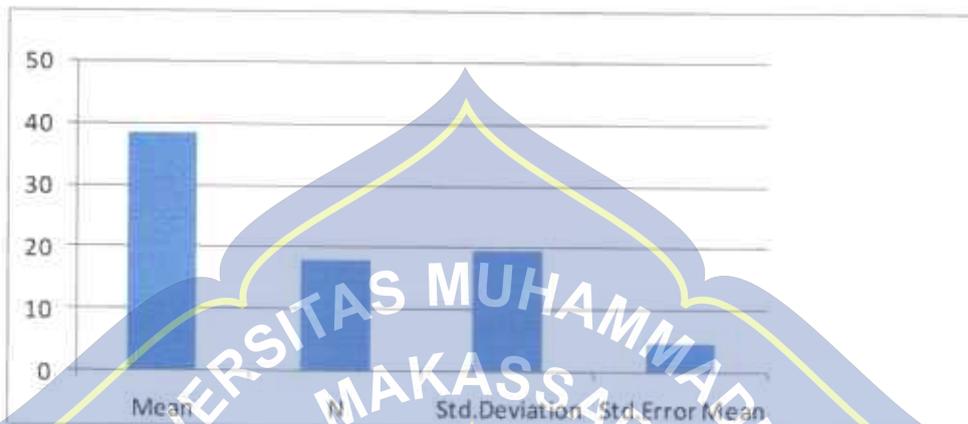
Berdasarkan hasil *pretest* kelas VII B pada mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut:

**Tabel 4.2. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Seni Budaya (*Pretest*)**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair <i>Pretest</i>				
1	38,33	18	19,778	4,662

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 70 dan skor terendah 10. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 38,33 dan standar deviasi 19,778. Lebih jelasnya dapat di lihat pada diagram dibawa.



Gambar 4.1 Diagram hasil belajar *pretest*

b) Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pretest* kelas VII B pada mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Seni Budaya (*Pretest*)

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	8	44,44
2	40-69	Rendah	8	44,44
3	70-80	Sedang	2	11,11
4	81-90	Tinggi	0	0
5	91-100	Sangat Tinggi	0	0

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

Hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial pada materi ruang, waktu, dan tenaga pada gerak tari mata pelajaran Seni Budaya pada 18 siswa, terdapat

44,44% % pada kategori sangat rendah, 44,44% pada kategori rendah, 11,11% pada kategori sedang, 0% kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah.



Gambar 4.2 Diagram distribusi dan frekuensi hasil belajar *pretest*

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pretest* kelas VII B pada mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Seni Budaya (*Pretest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	16	88,88
>70	Tuntas	2	11,11
Jumlah		18	100

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial pada materi ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari pada mata pelajaran seni budaya terdapat 16 orang siswa dengan persentase sebesar 88,88% kategori tidak tuntas dan 2 siswa

dengan persentase sebesar 11,11% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.



4.3 Diagram distribusi tingkat ketuntasan *pretest*

## 2) Pengolahan *Posttest*

### a) Nilai Statistik Hasil Belajar

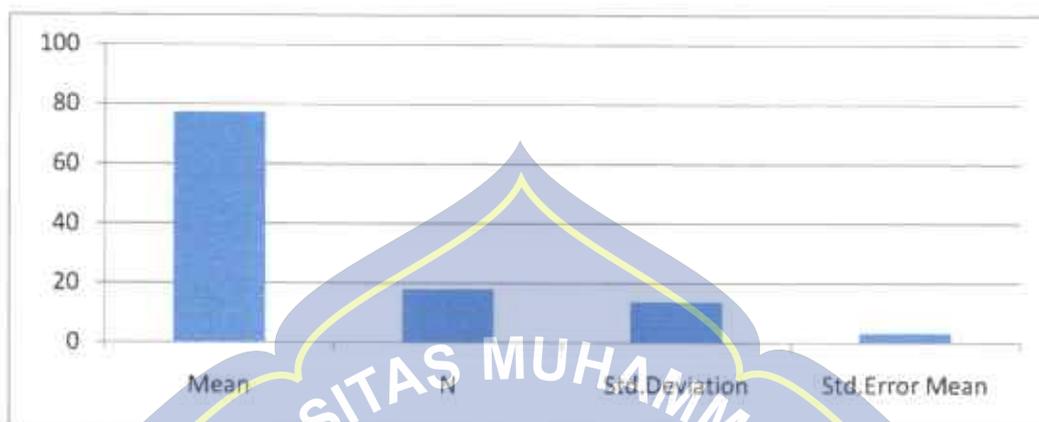
Berdasarkan hasil *posttest* kelas VII B pada mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut:

**Tabel 4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Seni Budaya (*Posttest*)**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair Posttest 1	77,22	18	13,636	3,214

Sumber: data primer 2022, diolah dari lampiran.

Nilai hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 90 dan skor terendah 50. Nilai rata-rata hasil *posttest* siswa 77,22 dan standar deviasi 13,636. Lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram dibawah.



4.4 Diagram nilai statistic hasil belajar *posttest*

b) Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *posttest* kelas VII B pada mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut.

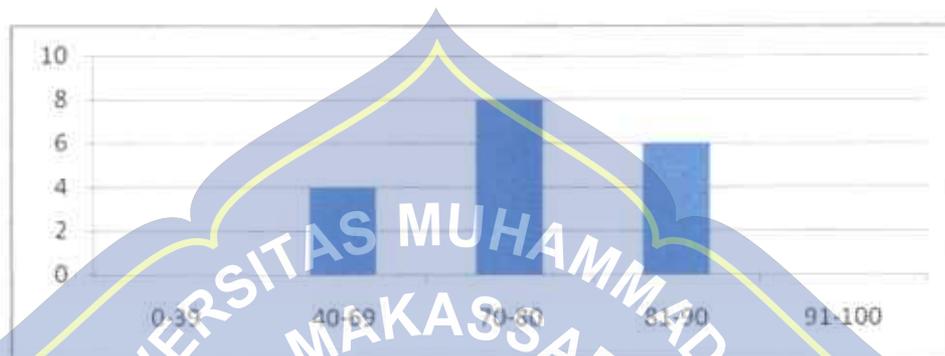
Tabel 4.6. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Seni Budaya (*Posttest*)

No.	Intervyal Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	0	0
2	40-69	Rendah	4	22,22
3	70-80	Sedang	8	44,44
4	81-90	Tinggi	6	33,33
5	91-100	Sangat Tinggi	0	0

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

Hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial pada materi ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari mata pelajaran Seni Budaya 0% pada kategori sangat

rendah, 22,22% pada kategori rendah, 44,44% kategori sedang, sementara terdapat 33,33% kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi.



4.5 Diagram distribusi dan frekuensi hasil *posttest*

#### c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

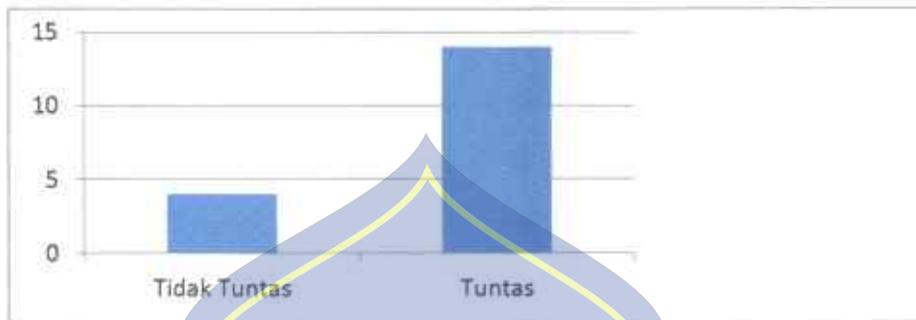
Berdasarkan hasil *posttest* kelas VII B pada mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut.

Tabel 4.7. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Seni Budaya (*Posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	4	22,22
>70	Tuntas	14	77,77
Jumlah		18	100

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

Hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan Media tutorial pada ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari pada mata pelajaran seni budaya terdapat 4 orang siswa dengan persentase sebesar 22,22% kategori tidak tuntas dan 14 orang siswa dengan persentase sebesar 77,77% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.



4.6 Diagram distribusi tingkat ketuntasan *posttest*

### 3) Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil *posttest* kelas VII B pada mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut:

**Tabel 4.8. Distribusi Hasil Belajar Seni Budaya Siswa *Pretest* dan *Posttest***

		Pretest	Posttest
N		18	18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	38,33	77,22
	Std. Deviation	19,778	13,636

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

Dilihat dari tabel di atas terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial yang ditunjukkan pada tabel.

Dalam table diatas dapat digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum dilakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial (*pretest*) yaitu 38,33 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang sesudah dilakaukan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial (*posttest*) yaitu 77,22.

Dengan itu, dilihat dari hasil belajar siswa yang telah didapatkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial.



4.7 Diagram perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*

### c. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $(dk) = (n-1)$ . Kriteria pengujiannya adalah hipotesis  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar.

$H_1$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss 26 for windows* sebagai berikut:

Tabel 4.9. Distribusi uji t-test one group *pretest-posttest* (paired sample t test)

**Paired Samples Test**

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Pretest – Posttest	38.889	18.752	4.420	-48.214	-29.564	-8.799	17	.000	

Sember: data primer 2022, dari lampiran

Berdasarkan hasil perhitungan program komputer *spss 26 for windows* pada table 4.9 yang telah dilakukan maka di peroleh  $t_{hitung} = 8,799$  selanjutnya untuk membandingkan dengan tabel maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

Harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 17 dari tabel distribusi diperoleh  $t_{tabel} = 2,101$  dengan hasil perhitungan  $t_{hitung} 8,799 >$

$t_{tabel}$  2,101 dengan demikian  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_1$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII B di SMP Negeri 13 Makassar.

Field, (2013). mengatakan bahwa suatu data dikatakan signifikan apabila signifikansinya kurang dari 0,05 sedangkan signifikansi yang di dapatkan dari pengujian  $t_{hitung}$  0,000 lebih kecil dari 0,05, dan sudah dikatakan signifikan. Dapat di simpulkan bahwa suatu penelitian dikatakan signifikan apabila dibawa dari signifikansinya dibawah 0,05 dikatakan signifikan karna 0,000 dibawah 0,05.

Dalam pengujian hipotesis, kita sering langsung melihat pada nilai signifikansinya ketika nilai signifikansi kurang dari ( $<0,05$ ) maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Panduan tersebut menjadi dasar ketika membaca hasil pengujian hipotesis sehingga dengan mudah kita menyimpulkan terhadap hubungan/perbedaan. Namun, kita tidak melihat apakah hipotesis tersebut diuji berdasar 1-tailed atau 2-tailed.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini bisa dilihat dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan hasil analisis inferensial.

### **1. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif**

Pembahasan hasil analisis statistik deskriptif tentang aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial, kedua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

#### **a. Aktivitas Belajar Siswa**

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial pada siswa kelas VII B SMP Negeri 13 Makassar menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria Baik. Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya pertemuan pertama 79,99% dan pada pertemuan kedua yaitu 84,91%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut beradapada kategori baik yaitu pada interval 75%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

#### **b. Hasil Belajar Siswa**

##### **1) Hasil Belajar Siswa sebelum mendapatkan Perlakuan (*Pretest*)**

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Seni Budaya menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial menunjukkan bahwa semua siswa yang tidak mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Seni Budaya menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial sangat rendah dan hanya beberapa orang yang memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

2) Hasil Belajar Siswa setelah mendapatkan Perlakuan (*Posttest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Seni Budaya menggunakan media pembelajaran berbasis Komputer model tutorial menunjukkan bahwa terdapat 14 siswa atau 77,77% yang mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Seni Budaya menggunakan media pembelajaran berbasis Komputer model tutorial tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial dalam pembelajaran Seni Budaya menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat tes awal, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah, setelah menerapkan pembelajaran Seni Budaya menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

## 2. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial mengalami pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII B di SMP Negeri 13 Makassar. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0.05 dan derajat kebebasan 16 maka diperoleh  $t_{tabel} = 2,101$  dan  $t_{hitung} = 8,799$ . Dengan kriteria pengujian yaitu jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,799 > 2,101$  Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_1$ . Dengan hipotesis  $H_1$  yaitu terdapat pengaruh hasil belajar terhadap hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian

kajian pustaka yaitu teori pengaruh, teori media, teori belajar, dan teori belajar Seni Budaya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial pengaruh digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya kelas VII B di SMP Negeri 13 Makassar.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dengan materi ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari dapat berpengaruh. Di lihat dari peningkatan nilai yang terjadi berdasarkan nilai hasil pretest dan *posttest* siswa. pada *pretest* hanya 2 siswa yang mencapai KKM (tuntas), setelah diberikan perlakuan dan melaksanakan *posttest* terdapat peningkatan yaitu 14 siswa mencapai KKM (tuntas). Peningkatan hasil belajar siswa juga ditunjukkan melalui uji hipotesis dengan menggunakan program komputer *spss 26 for windows* dengan  $t_{hitung} > t_{tabel} = 8,799 > 2,101$ . Dengan demikian  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

#### B. Saran

Sehubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan saran agar penelitian ini dapat berkelanjutan dan bermanfaat serta lebih baik lagi dihari yang akan datang.

1. Bagi sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana agar guru dapat melakukan pembelajaran dengan lebih baik lagi serta lebih modern.
2. Diharapkan kepada guru agar meningkatkan profesionalismenya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, salah

satunya dengan media video tutorial agar dapat meningkatkan dan menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

3. Diharapkan kepada peneliti agar dapat melakukan penelitian berkelanjutan dengan metode atau inovasi yang baru dengan judul yang sama.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. . 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Alisa Rahmah, 2020. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbk) Berbasis Budaya Lokal Jambi Siswa Kelas V Di Sdit An Nahl Kota Jambi* (<http://repository.radenintan.ac.id/71341/skripsi%20sanas.pdf> diakses 13 september 2021)
- Al-Musannif, 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Berkarya dan Presentasi Pameran Kelas dalam Pembelajaran Seni Budaya pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Soppeng*, Vol. 1, No. 2, tahun 2019, Halaman 125-137. (<https://www.jurnal.mtsddicilelang.sch.id/index.php/alnusannif/article/view/19> diakses 10 Juni 2021)
- Fini Uyunul Maha, 2018. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer (Pbk) model tutorial dalam mata pelajaran fiqih*. (<http://eprints.umsida.ac.id/1436> diakses 9 Juni 2021)
- Gardner, Howard. 2003. *Kecerdasan Majemuk*. (Terjemahan Drs. Alexander Sindoro). Batam Centre: Interaksara.
- Ika Soimah, (2018). *pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari motivasi belajar siswa*. (<https://core.ac.uk/download/pdf/230374403.pdf> diakses 18 Oktober 2021)
- Karwono & Mularsih, Heni. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Karwono, Mularsih. 2017, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Karwono, 2017:66. *belajar dan pembelajaran*. Jl. Raya leuwinanggung No. 112 :PT. Rajagrafindo persada
- Nasution, Wahyudin Nur. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Ni Nyoman parawati, 2018:107-108 *belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka. ISBN 979-011-015-4

- Nyoman Seri Andayani, 2018. *Penerapan Model Pembelajaran CTL Dengan Model Tutorial Dalam Pembelajaran Bentuk Aljabar Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Singaraja*. Vol. 05, No. 1, Edisi Juni 2018 (<https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/DW/article/view/20>, diakses 10 Juli 2021)
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. (<http://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005-tentang-standar-pendidikan-nasional.pdf>), diakses 30 Agustus 2021
- Rizkih, 2019. *pengaruh penggunaan media video tutorial dan motivasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budayasub seni rupa di kelas VII SMP N 23 Padang*. ([Http://Download.Garuda.Ristekdikti.Go.Id/Article.php?Article=1372635&Val=1540&Title=](http://Download.Garuda.Ristekdikti.Go.Id/Article.php?Article=1372635&Val=1540&Title=) diakses 18 Oktober 2021)
- Rusman, 2018. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasiskomputer*. Alfabet, Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2017. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Serli Dwi Anggreani. 2020. *Analisis Faktor Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Yang Mempengaruhi Mutu Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sd Muhammadiyah Pringsewu*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ubaidurrosyid Al Huda. 2014. *Identifikasi Kesulitan Pembelajaran Seni Budaya Di Smp Negeri 11 Purworejo*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widya Pratika Sari, 2014. *Analisis Efektifitas Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sd Negeri 14 Sukajadi Kota Pekanbaru*. Vol. 1, No. 1. (<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/19638>)
- Yuliana FH. 2015. *pengaruh pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di sma muhammadiyah 1 palembang*. 54 Jurnal Profit Volume 2, Nomor 1, Mei 2015 (<https://docplayer.info/89489243-Pengaruh-pembelajaran-berbasis-komputer-model-tutorial-terhadap-hasil-belajar-siswa-pada-mata-pelajaran-ekonomi-di-sma-muhamadiyah-1-palembang.html> diakses 14 Juli 2021)

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.







Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Hassanudin No. 219 Telp. 0411-2131111 Fax. 0411-2131111 E-mail: dg@umuhm-makassar.ac.id

Nomor : 5197/05/C.4-VIII/XII/43/2021  
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

06 Jumadil awal 1443 H  
10 December 2021 M

Kepada Yth  
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
Cq. Kepala LP3M BKPM D. Prov. Sul-Sel  
di  
Makassar

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor 7887/FKIP/4-II/XII/1443/2021 tanggal 9 Desember 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini

Nama : **NUR FADILLAH**  
No. Stambuk : **10531-1104717**  
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
Jurusan : **Pendidikan Teknologi**  
Pekerjaan : **Mahasiswa**

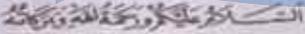
Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul

**"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 15 Desember 2021 s.d 15 Februari 2022.

Sehubungan dengan maksud di atas, kurangnya mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziiraa.



Ketua LP3M,  
  
**Dr. Abubakar Idhan, MP.**  
NBM 101 7716

12-21



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN  
**UPT SPF SMP NEGERI 13 MAKASSAR**

Jln. Tamalate VI No.2 Perumnas Panakukang Tlp.0411 - 868415 Makassar



NSS : 201196009068

NPSN : 40307334

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 800/067/SMPN.13/III/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 13 Makassar menerangkan bahwa :

Nama : **NUR FADILLAH**  
NIM : **105311104717**  
Pekerjaan : **Mahasiswa (S1)**  
Program studi : **Pendidikan Teknologi**

Benar yang bersangkutan tersebut diatas telah selesai melaksanakan penelitian pada SMP Negeri 13 Makassar pada tanggal, 24 Januari sampai 15 Februari 2022, untuk penyusunan skripsi dengan judul :

**" PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MODEL TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENIBUDAYA KELAS VII DI SMP NEGERI 13 MAKASSAR "**

Berdasarkan Surat Dari Dinas Pendidikan Kota Makassar,

Nomor : 070/2692-II/BKBP/XII/2021 Tanggal, 20 Desember 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 07 Maret 2022

**Kepala SMP Negeri 13 Makassar**



**Drs. Rani L. M. Pd.**

Pangkat : Pembina Utama Muda

NIP. 19661109 199602 1 002



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN**



Jl. Anggrek No. 2, Kal. Patopo, Kec. Panakkukang  
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan  
Website: <https://kota.makassar.go.id> email: [disdikkotamks@gmail.com](mailto:disdikkotamks@gmail.com)

**IZIN PENELITIAN**

NOMOR: 070/0018/KAJ/inskep/I/2022

Dasar

Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar Nomor: 070/2692-IB/DPKB/KU/2021 tanggal 20 Desember 2021, dan Surat Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Kepada

Nama : **MUR FADILLAH**  
NIP/Jurusan : 195311104717 / Pend. Teknologi  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNISMUH  
Alamat : Jl. Siti Ajudan No.259 Makassar

Untuk

Mengadakan Penelitian di UPT SPF SMP NEGERI 13 MAKASSAR Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada UNISMUH di Makassar dengan judul penelitian:

**" PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MODEL TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP NEGERI 13 MAKASSAR "**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus menaati tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku
4. Hasil penelitian ( satu ) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 24 Januari 2022

An. KEPALA DINAS  
Sekretaris

KABANG LUMAJANG DAN KEPEGAWAIAN



**A. SWATI ILLUMARIJAH, SE**  
Panglima Wanita T&I  
NIP : 19700109 199403 2 004



**LAMPIRAN B**  
**HASIL ANALISIS SPSS 26**

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	38,33	18	19,778	4,662
	Posttest	77,22	18	13,636	3,214

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	18	,418	,084

### Case Processing Summary

	Cases Valid	Missing		Total		
		N	Percent	N	Percent	
Pretest	18	100,0%	0	0,0%	18	100,0%
Posttest	18	100,0%	0	0,0%	18	100,0%

### Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	38,33	4,662	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	28,50	
		Upper Bound	48,17	
	5% Trimmed Mean	38,15		
	Median	40,00		
	Variance	391,176		
	Std. Deviation	19,778		
	Minimum	10		
	Maximum	70		
Range	60			

	Interquartile Range		33
	Skewness		,054    ,536
	Kurtosis		-1,048    1,038
Posttest	Mean		77,22    3,214
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70,44
		Upper Bound	84,00
	5% Trimmed Mean		78,02
	Median		80,00
	Variance		185,948
	Std. Deviation		13,636
	Minimum		50
	Maximum		90
	Range		40
	Interquartile Range		23
	Skewness		-,999    ,536
	Kurtosis		-,128    1,038

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pretest	Posttest
N		18	18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	38,33	77,22
	Std. Deviation	19,778	13,636
Most Differences	Extreme Absolute	,111	,303
	Positive	,108	,174
	Negative	-,111	-,303
Test Statistic		,111	,303
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>	,000 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

### Test of Homogeneity of Variances

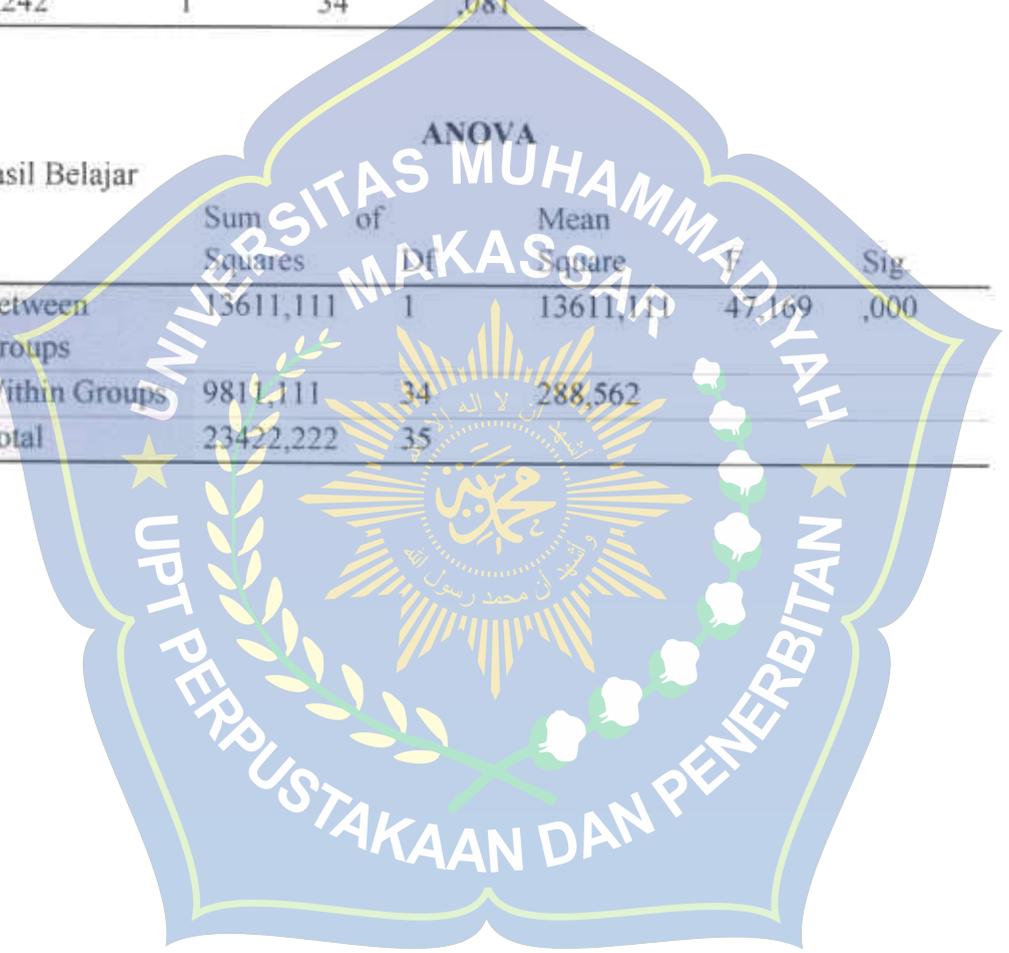
Hasil Belajar

Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
	3,242	1	34	,081

### ANOVA

Hasil Belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	13611,111	1	13611,111	47,169	,000
Within Groups	9811,111	34	288,562		
Total	23422,222	35			





**LAMPIRAN C**

**INSTRUMEN PENELITIAN**

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah/Kelas : SMP Negeri 13 Makassar

Nama Guru : Ainun S.Pd

Nama Observer : Nur Fadillah

**Tujuan**

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam proses mengamati pembelajaran video tutorial
2. Merekam data kuantitas aktivitas belajar siswa

**Petunjuk:**

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi	
		I Siswa	II Siswa
1.	Jumlah siswa yang hadir dalam pembelajaran		
2.	Jumlah siswa yang memperhatikan video tutorial		
3.	Jumlah siswa yang aktif dalam proses mengamati video pembelajaran		
4.	Jumlah siswa yang mencatat penjelasan guru		
5.	Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan		
6.	Jumlah siswa yang meminta bimbingan guru		
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal		

Makassar, 20 Desember 2022

(Observer)

## SOAL PRETEST

Petunjuk pengisian :

1. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!
2. Lembaran soal jangan dicoret-coret!
3. Tulis nama lengkap dibawah ini.

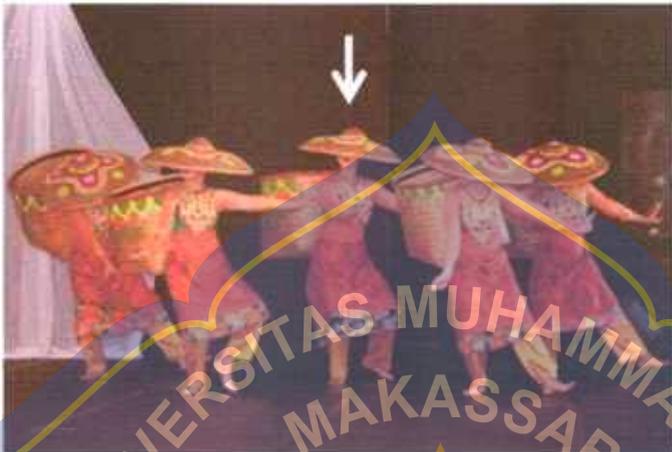
Nama :

Kelas :

1. Di bawah ini yang merupakan pengertian seni tari yang tepat yaitu ...
  - a. Serangkaian gerak cepat
  - b. Serangkaian gambar indah
  - c. Serangkaian nyanyian indah yang disusun sesuai dengan berbagai nada
  - d. Gerak terangkai dan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia
2. Seni tari memiliki unsur utama atau bahan baku yaitu
  - a. Gerak
  - b. Tempo
  - c. Busana
  - d. Ruang
3. Jenis-jenis gerak dalam tari diantaranya adalah...
  - A. Gerak Murni Dan Gerak Maknawi
  - B. Gerak Manusiawi Dan Gerak Seni
  - C. Gerak Imajinatif Dan Gerak Ekspresif
  - D. Gerak Murni Dan Gerak Imajinatif
4. Gerak murni merupakan gerak yang mengutamakan...
  - a. Maksud tertentu
  - b. Seni Keindahan
  - c. Busana
  - d. Tata rias
5. Berikut ini merupakan unsur pendukung dalam tari, *kecuali*...
  - a. Iringan
  - b. Tema
  - c. Properti

d. Gerak

6.



Pada gambar diatas yang menunjukkan arah panah menjelaskan unsur tari

- ...
  - a. Iringan
  - b. Tema
  - c. Properti
  - d. Ruang Pentas
- 7. Berikut yang termasuk elemen tari, yaitu...
  - A. Waktu, Tenaga Dan Properti
  - B. Waktu, Tenaga Dan Iringan
  - C. Ruang, Waktu Dan Tema
  - D. Ruang, Waktu, Dan Tenaga
- 8. Dalam gerak tari terdapat tempo yang berfungsi ....
  - a. Memberikan kesan monoton dan statis kepada penonton
  - b. Sebagai properti pendukung gerak tari
  - c. Memberikan ruang kepada gerak tari untuk bergerak
  - d. Memberikan kesan dinamis pada gerak tari sehingga bagus untuk dinikmati
- 9. Dalam tari, jenis elemen yang dibutuhkan oleh penari supaya dia lebih leluasa untuk bergerak sesuai pola tari dinamakan ....
  - a. Gerak
  - b. Ruang
  - c. Tenaga
  - d. Waktu

10. Apabila kamu melakukan gerakan tari di tempat, akan tetapi tanpa berpindah tempat dan tanpa berdiri, artinya kamu melakukan gerak di ...
- A. Ruang Tertutup
  - B. Ruang Umum
  - C. Ruang Pribadi
  - D. Ruang Terbuka

**Kunci Jawaban**

1. D : Gerak terangkai dan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia
2. A : Gerak
3. A : Gerak Murni Dan Gerak Maknawi
4. B : Seni Keindahan
5. D : Gerak
6. B : Tema
7. D : Ruang, Waktu, Dan Tenaga
8. D : Memberikan kesan dinamis pada gerak tari sehingga bagus untuk dinikmati
9. B : Ruang
10. C : Ruang Pribadi

## SOAL POSTTEST

Petunjuk pengisian :

4. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!
5. Lembaran soal jangan dicoret-coret!
6. Tulis nama lengkap dibawah ini.

Nama :

Kelas :

11. Di bawah ini yang merupakan pengertian seni tari yang tepat yaitu ...
  - a. Serangkaian gerak cepat
  - b. Serangkaian gambar indah
  - c. Serangkaian nyanyian indah yang disusun sesuai dengan berbagai nada
  - d. Gerak terangkai dan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia
12. Seni tari memiliki unsur utama atau bahan baku yaitu
  - a. Gerak
  - b. Tempo
  - c. Busana
  - d. Ruang
13. Jenis-jenis gerak dalam tari diantaranya adalah...
  - A. Gerak Murni Dan Gerak Maknawi
  - B. Gerak Manusiawi Dan Gerak Seni
  - C. Gerak Imajinatif Dan Gerak Ekspresif
  - D. Gerak Murni Dan Gerak Imajinatif
14. Gerak murni merupakan gerak yang mengutamakan...
  - a. Maksud tertentu
  - b. Seni Keindahan
  - c. Busana
  - d. Tata rias
15. Berikut ini merupakan unsur pendukung dalam tari, *kecuali*...
  - a. Iringan
  - b. Tema
  - c. Properti

d. Gerak

16.



Pada gambar diatas yang menunjukkan arah panah menjiaskan unsur tari

...

- a. Iringan
- b. Tema
- c. Properti
- d. Ruang Pentas

17. Berikut yang termasuk elemen tari, yaitu...

- A. Waktu, Tenaga Dan Properti
- B. Waktu, Tenaga Dan Iringan
- C. Ruang, Waktu Dan Tema
- D. Ruang, Waktu Dan Tenaga

18. Dalam gerak tari terdapat tempo yang berfungsi ....

- a. Memberikan kesan monoton dan statis kepada penonton
- b. Sebagai properti pendukung gerak tari
- c. Memberikan ruang kepada gerak tari untuk bergerak
- d. Memberikan kesan dinamis pada gerak tari sehingga bagus untuk dinikmati

19. Dalam tari, jenis elemen yang dibutuhkan oleh penari supaya dia lebih leluasa untuk bergerak sesuai pola tari dinamakan ....

- a. Gerak
- b. Ruang
- c. Tenaga
- d. Waktu

20. Apabila kamu melakukan gerakan tari di tempat, akan tetapi tanpa berpindah tempat dan tanpa berdiri, artinya kamu melakukan gerak di ...
- A. Ruang Tertutup
  - B. Ruang Umum
  - C. Ruang Pribadi
  - D. Ruang Terbuka

Kunci Jawaban

1. D : Gerak terangkai dan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia
2. A : Gerak
3. A : Gerak Murni Dan Gerak Maknawi
4. B : Seni Keindahan
5. D : Gerak
6. B : Tema
7. D : Ruang, Waktu, Dan Tenaga
8. D : Memberikan kesan dinamis pada gerak tari sehingga bagus untuk dinikmati
9. B : Ruang
10. C : Ruang Pribadi

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 13 Makassar  
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Tari)  
 Kelas/Semester : VII/Ganjil  
 Materi Pokok : Ruang Waktu dan Tenaga Pada Gerak Tari  
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

## A. Tujuan Pembelajaran

Siswa diharapkan dapat mengapresiasi dan berkreasi seni rupa, yaitu:

1. Mengidentifikasi elemen gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga
2. Mendeskripsikan elemen gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga
3. Mendeskripsikan elemen gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga
4. Melakukan gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga
5. Melakukan asosiasi elemen gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga dengan sikap dan sosial budaya masyarakat, dan
6. Mengomunikasikan elemen gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga baik secara lisan dan/atau tertulis

## B. Langkah-Langkah Pembelajaran

### Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran

peserta didik sebagai sikap disiplin

Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan

materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.

Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi :

***Ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari.***

Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

### Kegiatan Inti ( 90 Menit )

#### Kegiatan

Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi

#### Literasi

***Ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari*** dengan cara melihat, mengamati, membaca melalui tayangan yang di tampilkan.

<b>Critical Thinking</b>	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi <i>Ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari</i> .
<b>Collaboration</b>	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari</i> .
<b>Communication</b>	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
<b>Creativity</b>	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Ruang, waktu dan tenaga pada gerak tari</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

**Kegiatan Penutup (15 Menit)**

1. Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran.
2. Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran.
3. Guru Memberikan penghargaan/ misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada kelompok yang kinerjanya Baik.
4. Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari.
5. Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya.
6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

### C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Sikap : Lembar pengamatan
2. Pengetahuan : LK peserta didik
3. Keterampilan : Kinerja dan observasi diskusi

Makassar, februari 2022

Mengetahui

Kepala Sekolah

SMP Negeri 13 Makassar

Drs.Ramli,M.Pd

NIP19641231 198803 1 192

Guru Mata Pelajaran

Aimun,S.Pd

NIP





**LAMPPIRAN D**  
**DATA HASIL PENELITIAN**

### Daftar Hadir Siswa

No.	Nama	Pertemuan	
		I	II
1	A.Muh.Riswan Sudirman	√	√
2	Muh.Alfin	√	√
3	Devina Febrianti.S	√	√
4	Shafiga Qahira Fakhira S	√	√
5	Adelha Latifah Syam	√	√
6	Azizah Ajeng A	√	√
7	Arief Ilham aqram	√	√
8	AndinRamia MAhari	√	√
9	Ikmal Dadiputra	√	√
10	Fadlurahman	√	√
11	Muh. Farid Rezki	√	√
12	Tasya Maqfiratul Khairan	√	√
13	Muhammad Fadhel andhika	√	√
14	Amalia Nirwan	√	√
15	Muh Nur Aziz R.S	√	√
16	Rifaldi	√	√
17	Muhammad Alvin	√	√
18	Muhammad Asbi	√	√

### Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1	2	3	4	5	6	7
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	18	18	18	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	15	16	15,5	83,33	88,88
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	15	15	15	83,33	83,33
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	10	12	11	55,55	66,66
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	12	14	13	66,66	77,77
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru	11	14	12,5	61,11	77,77
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	18	18	18	100	100
<b>Jumlah persentase aspek siswa</b>					<b>559,98</b>	<b>594,41</b>
<b>Persentase aktivitas siswa</b>					<b>79,99</b>	<b>84,91</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

# Hasil Pretest

1

Barat = 2  
Salah = 0

SOAL-PRETEST

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah tarila silang dengan seksama, urutlah yang menurut Anda paling tepat!
2. Lemparlah soal jangan dicoret-coret!
3. Tulis nama lengkap di bawah ini.

Nama : A. M. H. RISTWAN SUDIRMAN  
Kelas : VII - A

1. Di bawah ini yang merupakan pengertian seni tari yang tepat yaitu

- a. Serangkaian gerak cepas
- b. Serangkaian gambar indah
- c. Serangkaian nyanyian indah yang disisipkan sesuai dengan berbagai nada
- d. Gerak terangkai dan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia

2. Seni tari memiliki unsur utama atau bulat baku yaitu

- a. Gerak
- b. Tempo
- c. Busana
- d. Ruang

3. Jenis-jenis gerak dalam tari diantaranya adalah...

- A. Gerak Murni Dan Gerak Maknawi
- B. Gerak Manusiawi Dan Gerak Seni
- C. Gerak Imajinatif Dan Gerak Ekspresif
- D. Gerak Murni Dan Gerak Imajinatif

4. Gerakan murni merupakan gerak yang mengutamakan...

- a. Maksud tertentu
- b. Sifat serdadu
- c. Hiasana
- d. Tata rias

Berikut ini merupakan unsur pendukung dalam tari, kecuali...

- a. Iringan
- b. Tema
- c. Properti
- d. Gerakan



Pada gambar diatas yang menunjukkan arah panah menjelaskan unsur tari...

- a. Iringan
- b. Tema
- c. Properti
- d. Ruang Pentas

7. Berikut yang termasuk elemen tari adalah ...

- A. Waktu, Tenaga Dan Properti
- B. Ruang, Waktu Dan Tenaga
- C. Ruang, Waktu Dan Iringan
- D. Ruang, Waktu Dan Tenaga

8. Dalam gerak tari terdapat tempo yang berfungsi ....

- a. Memberikan kesan monoton dan statis kepada penonton
- b. Sebagai properti pendukung gerak tari
- c. Memberikan ruang kepada gerak tari untuk bergerak
- d. Memberikan kesan dinamis pada gerak tari sehingga lebih menarik untuk dinikmati

9. Dalam tari, jenis elemen yang dibutuhkan oleh penari supaya dia lebih leluasa untuk bergerak sesuai pola tari dinamakan ...

- a. Gerak
- b. Ruang
- c. Tenaga
- d. Waktu

10. Apabila kamu melakukan gerakan tari di tempat, akur gerak tanpa berpindah tempat dan tanpa berdiri, artinya kamu melakukan gerak di ...

- A. Ruang Tertutup
- B. Ruang Umum
- C. Ruang Pribadi
- D. Ruang Terbuka

a. siklus litosfer

b. siklus hidrosfer

~~c. siklus tsunami~~

d. siklus hidrologi

8. Di bagian atas adalah lapisan atmosfer yang berada pada 10 km sampai 30 km di atas permukaan bumi adalah

a. troposfer

b. mesosfer

c. stratosfer

d. termosfer

9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

1. Menurunkan status kegiatan gunung berapi

2. Meningkatkan sumber daya manusia, sarana dan prasarana

3. Pemantauan dan pengingatan kapasitas gunung berapi yang aktif

4. Melakukan pembinaan dan member informasi keadaan gunung berapi

5. Mengindari aktifitas searah dengan arah angin dan gunung yang berhulu di puncak gunung yang sedang meletus

10. Penanggulangan bencana gunung berapi sebelum terjadi letusan ditunjukkan oleh

1. penyuluhan pemir

~~a. 1, 2 dan 3~~

b. 1, 2 dan 4

c. 2, 3 dan 4

d. 3, 4 dan 5

10. Faktor alam manusia yang mengakibatkan banjir adalah ....

a. pasang air laut

b. curah hujan tinggi

c. sedimentasi muara

~~d. penebangan hutan~~

## Hasil Postest

Benar = 9  
Salah = 1

SOAL POSTTEST

Petunjuk pengerjaan :

1. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat

2. Lembar ini jangan dicoret-coret

3. Tulis nama lengkap dibawah ini!

Nama : A. Muh. Ridwan Saiful Mah

Kelas :

1. Di bawah ini yang merupakan pengertian seni tari yang tepat yaitu ...

a. Serangkaian gerak cepat  
b. Serangkaian gambar indah  
c. Serangkaian isyarat indah yang disusun sesuai dengan berbagai nada  
d. Gerak terangkai dan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia

2. Seni tari memiliki unsur utama atau bahan baku yaitu ...

a. Gerak  
b. Tempo  
c. Busana  
d. Ruang

3. Jenis-jenis gerak dalam tari diantaranya adalah...

A. Gerak Murni Dan Gerak Maknawi ✓  
B. Gerak Manulawi Dan Gerak Seni  
C. Gerak Imajinatif Dan Gerak Ekspresif  
D. Gerak Murni Dan Gerak Imajinatif

4. Gerak murni merupakan gerak yang mengutamakan...

90

3. Maksud tertentu

4. Semesta alam

5. Properti

6. Waktu

Berikut ini merupakan unsur pendukung dalam tari...  
a. Iringan  
 b. Tema  
c. Properti  
d. Gerak



Pada gambar diatas yang menunjukkan arah mata menjelaskan unsur tari...  
a. Iringan  
 b. Tema  
c. Properti  
d. Ruang Pentas

7. Berikut yang termasuk elemen tari, yaitu...  
A. Waktu, Tenaga Dan Properti  
B. Waktu, Tenaga Dan Iringan  
C. Ruang, Waktu Dan Tema  
 D. Ruang, Waktu, Dan Tenaga

8. Dalam gerak tari terdapat tempo yang berfungsi ....
- a. Memberikan kesan manonawi dan statis kepada penonton
  - b. Sebagai properti pendukung gerak tari
  - c. Memberikan ruang kepada gerak tari untuk bergerak
  - d. Memberikan kesan dinamis pada gerak tari sehingga bagair untuk dinikmati ✓

9. Dalam tari, jenis elemen yang dibutuhkan oleh penari supaya dia lebih luasa untuk bergerak sesuai pola tari dinamakan ....

- a. Gerak
- b. Ruang ✓
- c. Tenaga
- d. Waktu

10. Apabila kamu melakukan gerakan tari di tempat, akan tetapi tanpa bertutuh tempat dan tanpa berutiri, artinya kamu melakukan gerak di .....

- A. Ruang Tertutup
- B. Ruang Umum
- C. Ruang Pribadi ✓
- D. Ruang Terbuka



## Daftar Hasil Belajar Siswa

Nilai Siswa sebelum penggunaan Media Pembelajaran Berbasis

*Komputer model tutorial(Pretest)*

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/Tidak Tuntas
1	A.Muh.Riswan Sudirman	20	Tidak Tuntas
2	Muh. Altin	10	Tidak Tuntas
3	Devina Febrianti.S	10	Tidak Tuntas
4	Shafiga Qahira Fakhira S	40	Tidak Tuntas
5	Adelia Latifah Syam	70	Tidak Tuntas
6	Azizah Ajeng A	60	Tidak Tuntas
7	Arief Ilham aqram	30	Tidak Tuntas
8	AndinRamia MAhari	50	Tidak Tuntas
9	Ikmal Dadiputra	40	Tidak Tuntas
10	Fadlurahman	60	Tidak Tuntas
11	Muh. Farid Rezki	30	Tidak Tuntas
12	Tasya Maqfiratul Khairan	70	Tidak Tuntas
13	Muhammad Fadhel andhika	20	Tidak Tuntas
14	Amalia Nirwan	30	Tidak Tuntas
15	Muh Nur Aziz R.S	10	Tidak Tuntas
16	Rifaldi	50	Tidak Tuntas
17	Muhammad Alvin	50	Tidak Tuntas

18	Muhammad Asbi	40	
----	---------------	----	--

Keterangan : Tuntas : -

Tidak Tuntas : 18 Orang

Skor Perolehan  
Nilai Akhir =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$



**Nilai Siswa setelah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis**

***Komputer model tutorial(Posttest)***

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	A.Muh.Riswan Sudirman	90	Tuntas
2	Muh.Alfin	90	Tuntas
3	Devina Febrianti.S	60	Tidak Tuntas
4	Shafiga Qahira Fakhira S	80	Tuntas
5	Adelia Latifah Syam	90	Tuntas
6	Azizah Ajeng A	70	Tuntas
7	Arief Ilham aqram	80	Tuntas
8	AndinRamia MAhari	80	Tuntas
9	Ikmal Dadiputra	80	Tuntas
10	Fadlurahman	80	Tuntas
11	Muh. Farid Rezki	80	Tuntas
12	Tasya Maqfiratul Khairan	90	Tuntas
13	Muhammad Fadhel andhika	50	Tidak Tuntas
14	Amalia Nirwan	90	Tuntas
15	Muh Nur Aziz R.S	50	Tidak Tuntas
16	Rifaldi	90	Tuntas
17	Muhammad Alvin	80	Tuntas
18	Muhammad Asbi	60	Tidak Tuntas

Keterangan :

Tuntas :14 Orang

Tidak Tuntas :4 Orang

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



**Persentase Kenaikan Hasil Belajar dari Pretest ke Posttest**

**Persentase Kenaikan Hasil Belajar dari Pretest ke Posttest**

No.	Kode Nama	Nilai <i>Pretest</i> (X)	Nilai <i>Posttest</i> (Y)
1	A.Muh.Riswan Sudirman	20	90
2	Muh. Alfin	10	90
3	Devina Febrianti S	10	60
4	Shafiqah Qahira Fakhira S	40	80
5	Adelia Latifah Syam	70	90
6	Azizah Ajeng A	60	70
7	Arief Ilham aqram	30	80
8	AndinRamia MAhari	50	80
9	Ikmal Dadiputra	40	80
10	Fadlurahman	60	80
11	Muh. Farid Rezki	30	80
12	Tasya Maqfiratul Khairan	70	90
13	Muhammad Fadhel andhika	20	50
14	Amalia Nirwan	30	90
15	Muh Nur Aziz R.S	10	50
16	Rifaldi	50	90
17	Muhammad Alvin	50	80
18	Muhammad Asbi	40	60
<b>Jumlah</b>		<b>690</b>	<b>1390</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>38,33</b>	<b>72,22</b>

$$\text{Persentase Kenaikan} = \frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{\text{Nilai Awal}} \times 100\%$$



Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 30)

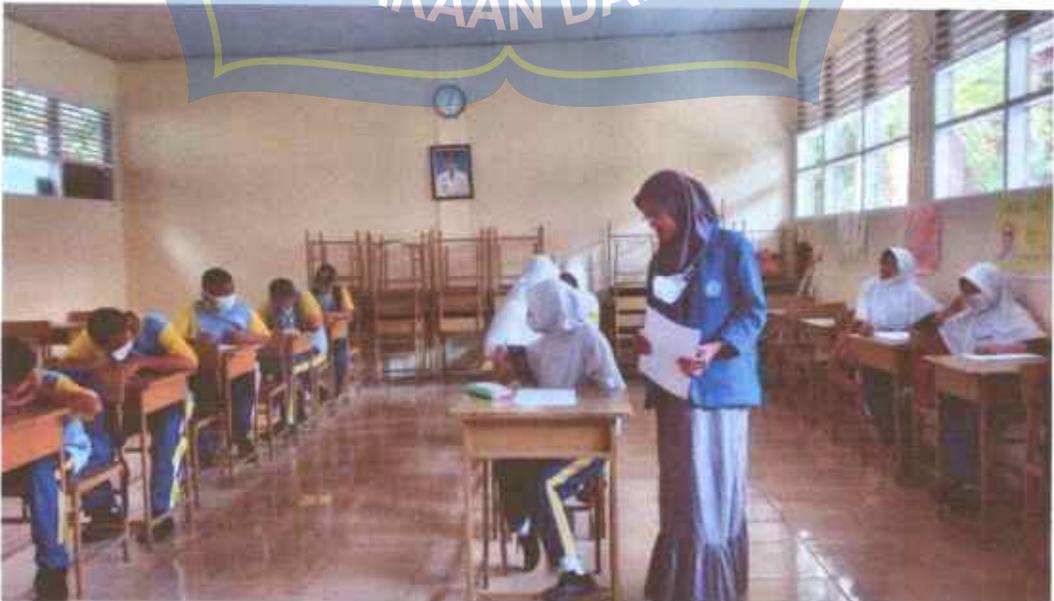
one-tail p	0.001	0.0025	0.005	0.01	0.025	0.05	0.1	0.25
df = 1	318.3	127.3	63.66	31.82	12.71	6.314	3.078	1.000
2	22.33	14.09	9.925	6.965	4.303	2.920	1.886	0.816
3	10.21	7.453	5.841	4.541	3.182	2.353	1.638	0.765
4	7.173	5.598	4.604	3.747	2.776	2.132	1.533	0.741
5	5.893	4.773	4.032	3.365	2.571	2.015	1.476	0.727
6	5.208	4.317	3.707	3.143	2.447	1.943	1.440	0.718
7	4.785	4.029	3.499	2.998	2.365	1.895	1.415	0.711
8	4.501	3.833	3.355	2.896	2.306	1.860	1.397	0.706
9	4.297	3.690	3.250	2.821	2.262	1.833	1.383	0.703
10	4.144	3.581	3.169	2.764	2.228	1.812	1.372	0.700
11	4.025	3.497	3.106	2.718	2.201	1.796	1.363	0.697
12	3.930	3.428	3.055	2.681	2.179	1.782	1.356	0.695
13	3.852	3.372	3.012	2.650	2.160	1.771	1.350	0.694
14	3.787	3.326	2.977	2.624	2.145	1.761	1.345	0.692
15	3.733	3.286	2.947	2.602	2.131	1.753	1.341	0.691
16	3.686	3.252	2.921	2.583	2.120	1.746	1.337	0.690
17	3.646	3.222	2.898	2.567	2.110	1.740	1.333	0.689
18	3.610	3.197	2.878	2.552	2.101	1.734	1.330	0.688

## Dokumentasi

1. Foto bersama guru mata pelajaran sekaligus wawancara (18 Januari 2022)



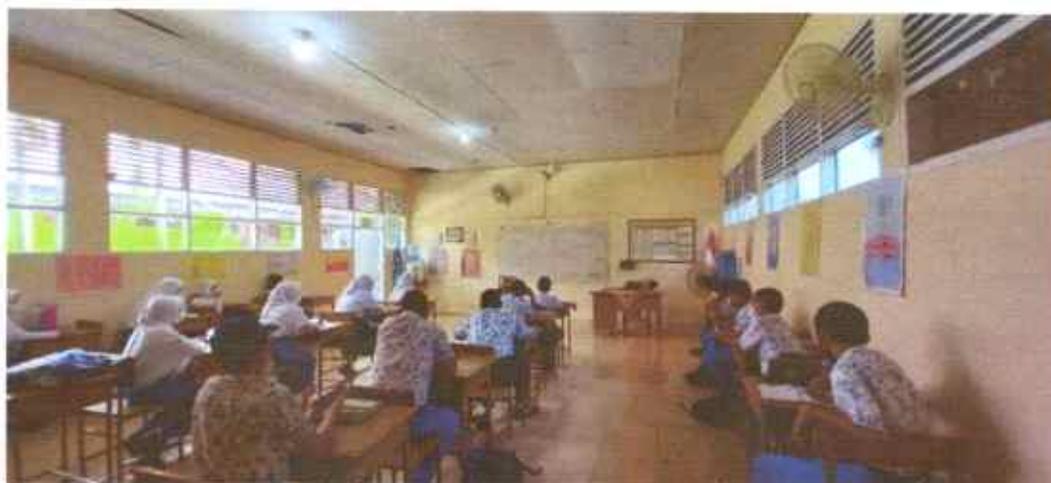
2. Foto proses evaluasi pretest (25 Januari 2022)



3. Foto proses Treatment/perlakuan (2 februari 2022)



4. Foto proses evaluasi posttest (2 Februari 2022)



## 5. Dokumentasi media pembelajaran tutorial

Ruang, Waktu, dan Tenaga Pada Gerak Tari

SENI BUDAYA - SENI TARI - SMP KELAS 7

A	Tujuan Pembelajaran
B	Pengertian Seni Tari
C	Unsur-Unsur Tari
D	Unsur Pendukung Dalam Tari
E	Unsur Keindahan Dalam Tari
F	Elemen Gerak Tari
G	Rangkuman

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Mengidentifikasi elemen gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga
2. Mendeskripsikan elemen gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga
3. Melakukan gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga
4. Melakukan asosiasi elemen gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga dengan sikap dan sosial budaya masyarakat dan
5. Mengomunikasikan elemen gerak tari berdasarkan ruang, waktu, dan tenaga baik secara lisan/tulisan

## B. Pengertian Seni Tari

Pengertian Seni tari secara umum:

Gerak terangkai dan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia

Pengertian Seni tari menurut pakar seni, soedarsono:

Ekspresi jiwa manusia yang diwujudkan melalui gerak, musik dan lada

### Unsur Pendukung Dalam Tari

Iringan : segala sesuatu yang mengiringi tari.

Tema : ide atau gagasan utama dalam sebuah karya tari.

Tata rias dan busana : segala dandanan atau make up dan pakaian atau kostum beserta perlengkapannya yang dipakai penari diatas pentas.

Properti : alat-alat yang digunakan untuk menari.

Ruang pentas : tempat untuk menentaskan tari.

## C. Unsur-Unsur Tari

Seni tari memiliki unsur utama atau bahan baku yaitu gerak.

Gerak tari adalah sebagai bentuk aktivitas gerakan manusia saat sedang menari.

Jenis-jenis gerak dalam tari diantaranya adalah gerak murni dan gerak maknawi.

Gerak murni adalah gerak yang tidak mengandung maksud tertentu dan lebih mengutamakan segi keindahan, sedangkan gerak maknawi adalah gerak yang indah dan mengandung maksud tertentu.

Iringan Tari



### D Unsur Pendukung Dalam Tari

**Iringan** : segala sesuatu yang mengiringi tari.

**Tema** : ide atau gagasan utama dalam sebuah karya tari.

**Tata rias dan busana** : segala dandanan atau make up dan pakaian atau kostum beserta perlengkapan yang dipakai penari diatas pentas.

**Properti** : alat-alat yang digunakan untuk menari.

**Ruang pentas** : tempat untuk mementaskan tari.

Tema Tari



## D Unsur Pendukung Dalam Tari

**Iringan** : segala sesuatu yang mengiringi tari.

**Tema** : ide atau gagasan utama dalam sebuah karya tari.

**Tata rias dan busana** : segala dandanan atau make up dan pakaian atau kostum beserta perlengkapan yang dipakai penari diatas pentas.

**Properti** : alat-alat yang digunakan untuk menari.

**Ruang pentas** : tempat untuk mementaskan tari.

## D Unsur Pendukung Dalam Tari

**Iringan** : segala sesuatu yang mengiringi tari.

**Tema** : ide atau gagasan utama dalam sebuah karya tari.

**Tata rias dan busana** : segala dandanan atau make up dan pakaian atau kostum beserta perlengkapan yang dipakai penari diatas pentas.

**Properti** : alat-alat yang digunakan untuk menari.

**Ruang pentas** : tempat untuk mementaskan tari.

## Tata Rias dan Busana





## D Unsur Pendukung Dalam Tari

**Iringan** : segala sesuatu yang mengiringi tari.

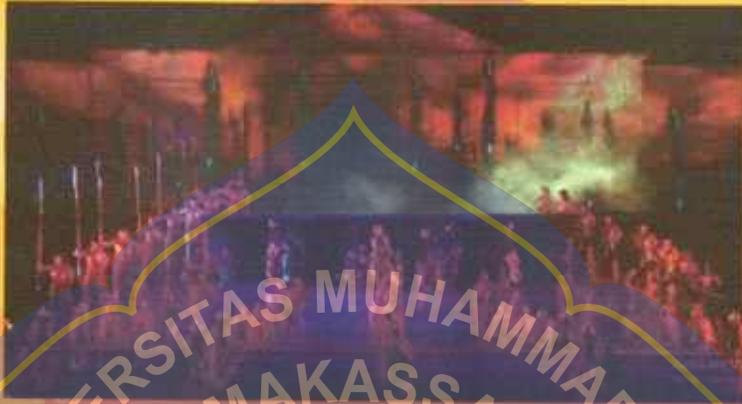
**Tema** : ide atau gagasan utama dalam sebuah karya tari.

**Tata rias dan busana** : segala dandanan atau make up dan pakaian atau kostum beserta perlengkapan yang dipakai penari diatas pentas.

**Properti** : alat-alat yang digunakan untuk menari.

**Ruang pentas** : tempat untuk mementaskan tari.

## Ruang Pentas



## F. Elemen Gerak Tari

### 1. Ruang

Jika kamu melakukan gerakan di tempat tanpa berdiri berarti melakukan gerak di ruang pribadi, sedangkan jika kamu bergerak berpindah tempat maka kamu melakukan gerak di ruang umum. Gerak di dalam ruang dapat dilakukan sendiri, berpasangan, dan berkelompok.

### 2. Waktu

Setiap gerak yang digunakan membutuhkan waktu baik gerak artistis maupun gerak fungsional. Perbedaan cepat atau lambat gerak berhubungan dengan tempo. Fungsi tempo pada gerak tari untuk memberikan kesan dinamis sehingga tarian enak untuk dinikmati.

## F. Elemen Gerak Tari

### 3. Tenaga

Setiap kamu melakukan gerak, tentu memerlukan tenaga. Penggunaan tenaga dalam gerak tari meliputi:

- intensitas, yang berkaitan dengan tenaga kuantitas tenaga dalam tarian yang menghasilkan tingkat ketegangan gerak;
- Akses/tekanan muncul ketika gerakan dilakukan secara tiba-tiba dan kontras;
- Kualitas berkaitan dengan cara penggunaan atau penyaluran tenaga.

## Rangkuman

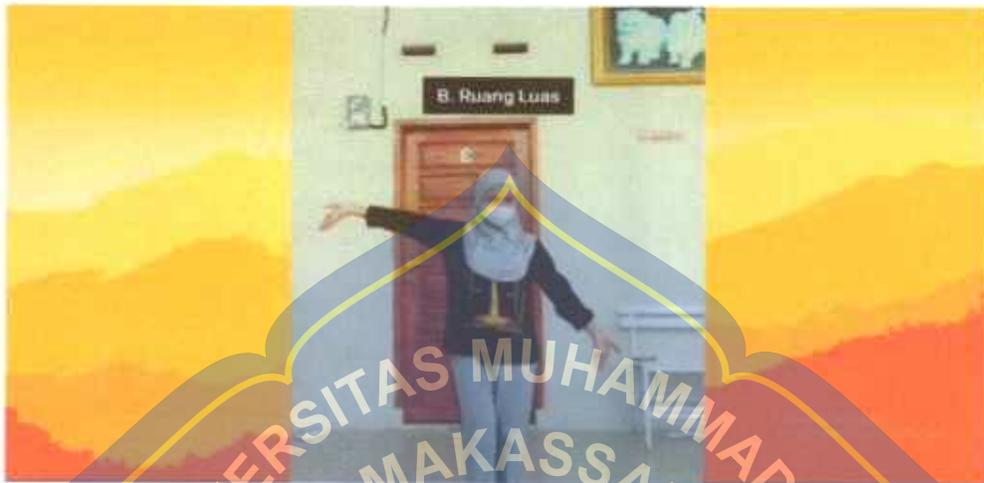
Berdasarkan materi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa gerak tari terdiri dari ruang, waktu, dan tenaga. Yang dapat dideskripsikan secara singkat sebagai berikut:

- (1) Ruang dalam gerak merupakan efek yang ditimbulkan akibat gerak yang dilakukan.
- (2) Waktu dalam gerak merupakan satuan irama dari gerak yang dilakukan.
- (3) Tenaga dalam gerak merupakan satuan kekuatan yang dikeluarkan dalam melakukan gerak.

Gerak Tari, berdasarkan

1. Ruang
2. waktu
3. Tenaga







## RIWAYAT HIDUP



**Nur Fadillah.** Dilahirkan di Rano Kabupaten Tana Toraja Sulawesi Selatan pada tanggal 31 Januari 1999. Anak kedua dari lima bersaudara, dari pasangan Ayahanda Tato' dan Ibunda Esa. Penulis masuk sekolah dasar di MIN Bena Tana Toraja.

dan tamat tahun 2011, pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri Satap 4 Bonggakaradeng Tana Toraja dan tamat tahun 2014. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMA Muhammadiyah Kalosi dan tamat pada tahun 2017. Pada tahun yang sama (2017), penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Teknologi Pendidikan.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nur Fadillah  
NIM : 105311104717  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	4 %	25 %
3	Bab 3	5 %	10 %
4	Bab 4	3 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 April 2022

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nursman S. Hum, M.I.P  
NBM. 964 591

# BAB I Nur Fadillah

105311104717

by Tahap Skripsi



Submission date: 22-Apr-2022 12:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 1817025066

Filename: Dilla\_Turnitin\_BAB\_1.docx (51.36K)

Word count: 1336

Character count: 8813

ORIGINALITY REPORT

10% LULUS 10%

SIMILARITY INDEX

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



- |   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | <a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a><br>Internet Source | 4% |
| 2 | <a href="http://ojs.fkip.ummetro.ac.id">ojs.fkip.ummetro.ac.id</a><br>Internet Source         | 4% |
| 3 | <a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a><br>Internet Source                         | 3% |

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches





**Submission date:** 22-Apr-2022 12:01PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1817025546

**File name:** dilla\_turnitin\_bab\_2.docx (58.78K)

**Word count:** 4098

**Character count:** 27887

# BAB II - Nur Fadillah 105311104717

ORIGINALITY REPORT

**20**%

**LULUS**

SIMILARITY INDEX

**22**%

INTERNET SOURCES

**4**%

PUBLICATIONS

**11**%

STUDENT PAPERS

turnitin

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

5%

★ repository.radenfatah.ac.id

Internet Source

Exclude quotes

Or

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Or





# BAB III - Nur Fadillah

105311104717

by Tahap Skripsi

**Submission date:** 22-Apr-2022 12:02PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1817025962

**File name:** Dilla\_turnitin\_Bab\_3.docx (68.09K)

**Word count:** 1821

**Character count:** 11890

# BAB III - Nur Fadillah 105311104717

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

LULUS

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%

★ Erni Purwanti. "PENGARUH BUDAYA ORGANISASI, LINGKUNGAN KERJA, BEBAN KERJA DAN DISIPLIN TERHADAP KINERJA GURU SMA MUHAMMADIYAH 1 GRESIK", MANAJERIAL, 2019

Publication

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches

2%





**Submission date:** 22-Apr-2022 12:02PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1817026356

**File name:** Dilla\_turnitin\_Bab\_4.docx (140.06K)

**Word count:** 2442

**Character count:** 14930

# BAB IV - Nur Fadillah 105311104717

ORIGINALITY REPORT

**5** %

SIMILARITY INDEX

**LULUS**

**4** %

INTERNET SOURCES

**5** %

PUBLICATIONS

**2** %

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches





**Submission date:** 22-Apr-2022 12:03PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1817026714

**File name:** BAB\_V\_2.docx (38.95K)

**Word count:** 229

**Character count:** 1436

BAB V - Nur Fadillah 105311104717

ORIGINALITY REPORT

3%  
SIMILARITY INDEX

LULUS

3%  
INTERNET SOURCES

0%  
PUBLICATIONS

0%  
STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%  
★ docobook.com  
Internet Source

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches < 296

