

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO KREATIF TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
SMAN 16 MAKASSAR**



Diajukan untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

ARDI KURNIAWAN B.

10531 2277 15

22/12/2022

1 eq
Sub-Alumni

P/0081/TPD/22co
Kur
P²

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

2021



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **ARDI KURNIAWAN B**, NIM **10531227715** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 340 TAHUN 1443 H/2021 M, Tanggal 12 Agustus 2021, 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 13 Agustus 2021.

Makassar, 03 Muharram 1443 H
12 Agustus 2021 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|--------------------|-----------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag | (.....) |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris : | Dr. Baharullah, M. Pd. | (.....) |
| 4. Penguji : | 1. Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd. | (.....) |
| | 2. Kaharuddin, S.Pd., M.Pd. Ph.D | (.....) |
| | 3. Dr. H. Mudeing Jais, M.Pd. | (.....) |
| | 4. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 880934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Video Kreatif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya SMAN 16 Makassar.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ARDI KURNIAWAN B**
Stambuk : **10531227715**
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.

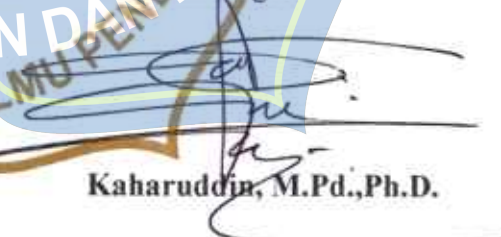
Makassar, Agustus 2021

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd.


Kaharuddin, M.Pd., Ph.D.

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



Ardi Kurniawan B.



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ARDI KURNIAWAN B.**

Nim : **10531 2277 15**

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, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2021

Yang Membuat Pernyataan

Ardi Kurniawan B

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
NBM. 991 323

MOTTO

**"THEY LAUGH AT ME BECAUSE I'M DIFFERENT, BUT I LAUGH AT
THEM BECAUSE THEY'RE THE SAME"**

(Mereka Menertawakan Saya Karena Saya Berbeda, Tetapi Saya Menertawakan
Mereka Karena Mereka Semua Sama)

**"IT'S BETTER TO BURN OUT THAN TO FADE AWAY.
PEACE LOVE & EMPATHY"**

(Lebih Baik Terbakar Hangus Daripada Memudar. Cinta Damai dan Empathy)

-Kurt Cobain-



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua yang selama ini memanjatkan do'a , memberikan dukungan moral maupun material, Dan Saudara yang telah membantu sampai akhir, serta keluarga dekat yang telah memberi dukungan, dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberi motivasi selama kuliah ini.

ABSTRAK

ARDI KURNIAWAN B. 2021. *Pengaruh Penggunaan Video Kreatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya SMAN 16 Makassar.* Skripsi. Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing Syarifuddin Cn. Sida, dan Kaharuddin.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan tes. Data yang diperoleh sebelum dan setelah penggunaan *video kreatif* menggunakan analisis data statistik deskriptif dengan bantuan aplikasi *Spss 16 for windows* dan analisis data statistik inferensial, yaitu dengan uji hipotesis yang dilakukan melalui persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *video kreatif* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya, hal tersebut diperoleh dari $t_{hitung} = 9,318$ dengan $t_{tabel} = 1,163$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan tingkat kepercayaan 95% diperoleh $t_{tabel} = 9,318$. Maka diperoleh hasil *pretest* siswa dalam pembelajaran tanpa menggunakan media *video kreatif* 1,163. Sedangkan hasil *posttest* siswa dalam pembelajaran menggunakan media *video kreatif* 9,318. Sehingga hipotesis dari penelitian ini diterima, yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya menggunakan media *video kreatif*.

Kata Kunci: *Media Video Kreatif, Hasil Belajar, Seni Budaya.*

KATA PENGANTAR

Segala puja puji dan syukur patutlah dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya SMAN 16 Makassar”. Sholawat serta salam juga semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW kepada sahabat keluarga, serta ummat yang istiqomah berada di jalan-Nya.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini hambatan dan kesulitan selalu penulis temui, namun hanya atas izin-Nya serta bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibunda saya Hasbiah Mangun dan ayahanda Baharuddin atas kesabaran, keikhlasan, dan ketulusannya dalam membimbing dan membesarkan saya dengan penuh cinta dan kasih sayangnya, serta seluruh saudara saya, sanak keluarga atas bantuan dan motivasi yang mereka berikan setiap saat.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada ayahanda Dr. Syarifuddin Ch. Sida, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, ayahanda Kaharuddin, M.Pd., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing II, bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, bapak/ibu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse. M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, ibu Aliyana

Jacob Marala, S.Pd., guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya kelas X MIPA 1 dan bapak Drs. Yusuf, M.Pd., kepala SMAN 16 Makassar, serta siswa-siswi Kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat selesai, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, yang telah memberikan waktu dan bantuannya dalam proses pengambilan data di lapangan, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, serta teruntuk seluruh teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah saya anggap saudara yang selalu menemani dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Makassar, Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Teori & Konsep.....	8
1. Teori Belajar Penggunaan Media Video.....	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Media Video Kreatif.....	15
a. Video.....	15
b. Kreatif.....	16
4. Hasil Belajar.....	19
5. Mata Pelajaran Seni Budaya.....	20
6. Hasil Penelitian Relevan.....	23
B. Kerangka Pikir.....	24
C. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26

B. Variabel Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian	29
D. Instrumen Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Aktivitas Belajar Hasil Obsevasi	38
2. Hasil Analisis Deskriptif.....	39
3. Analisis Statistik Interferensial	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
3.2 Keadaan Populasi.....	30
3.3 Keadaan Sampel.....	31
4.1 Frekuensi dan Persentase Aktifitas Belajar.....	38
4.2 Hasil Analisis Deskriptif Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa	40
4.3 Tingkat Kemampuan <i>Pre-test</i> Eksperimen.....	41
4.4 Deskripsi Ketuntasan <i>Pre-test</i> Eksperimen	41
4.5 Deskripsi Penguasaan <i>Post-test</i> Eksperimen.....	42
4.6 Deskripsi Ketuntasan <i>Post-test</i> Eksperimen.....	43
4.7 Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	44
4.8 Uji Paired Sampel T Tes.....	45
4.9 Paired Sampel Tes	46
4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	47
4.11 Hasil Uji T One Sample Test.....	48

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
2.1 Manfaat Pembelajaran Video Kreatif.....	18
3.1 Kerangka Pikir.....	25
4.1 Design Penelitian.....	28



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat memudahkan guru membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran yang membutuhkan biaya tinggi. Salah satu mata pelajaran yang masih kurang memanfaatkan perkembangan teknologi adalah mata pelajaran seni budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video kreatif. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan tentang suatu usaha dari sistem yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan mandiri dalam pembelajaran, Sardar (1987).

Di era perkembangan ilmu pengetahuan saat ini yang begitu cepat, profesionalisme guru dituntut untuk menerapkan perkembangan ilmu pengetahuan tersebut kedalam proses pembelajaran. Hal ini akan memberikan pengaruh dan perkembangan terhadap proses pembelajaran, disamping memperkaya penggunaan sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *overhead transparasi*, film, video, televise, *slide*, *hypertext*, serta web.

Media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Sedangkan Yunus Nasma mengemukakan bahwa media pendidikan adalah alat (sarana)

komunikasi seperti koran, radio, televisi, film, poster, spanduk dan lain-lain yang dapat dipakai sebagai penghubung perantara dalam pendidikan.

Kata pembelajaran atau merupakan perkembangan dari istilah pengajaran, dan istilah belajar-mengajar yang dapat kita perdebatkan, atau kita abaikan saja yang penting makna dari ketiganya. Ruhimat, dkk (2011), Mengatakan, pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar.

Pentingnya penelitian ini karena saya ingin memecahkan permasalahan guru-guru yang mengajar dalam kelas di mana keluhannya yaitu masalah hasil belajar siswa dalam kelas sangat kurang, maka dari itu saya mengangkat judul ini karena saya ingin meneliti dan menawarkan metode baru dengan melihat cara mengajar guru dalam kelas yang hanya menggunakan metode ceramah menjadi metode mengajar menggunakan media.

Pembelajaran pada mulanya adalah proses komunikasi untuk menambah informasi dan kemampuan yang baru. Menurut Yusuf Hadi Miraso (2004), pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain.

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah merupakan alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu seorang pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal sesuai dengan apa yang telah diharapkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah., dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru setidaknya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan suatu keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga harus dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 September 2020 oleh peneliti bahwa keadaan kelas X siswa SMAN 16 Makassar awalnya yang diajarkan menggunakan model pembelajaran langsung khususnya metode ceramah yang menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran serta bosan dengan pembelajaran seperti itu. Seperti yang diketahui bahwa pembelajaran di SMAN 16 Makassar telah menerapkan pembelajaran full day school sehingga jika guru menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dalam pembelajaran akan menimbulkan rasa bosan terhadap peserta didik. Pada saat pembelajaran didalam kelas, ada siswa yang mengetahui dan siswa yang cuman pura-pura tahu tentang apa yang dijelaskan oleh guru. Disamping hal tersebut, gangguan didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung, perhatian siswa juga rendah

karena dalam proses belajar mengajar terkadang ada siswa yang mengantuk dan cepat bosan dengan proses pembelajaran yang monoton, hal ini menjadi PR besar bagi tenaga pendidik untuk lebih kreatif lagi dalam mengajar.

Melihat masalah tersebut, maka diperlukan sebuah jalan untuk proses kegiatan belajar serta metode baru untuk belajar siswa dalam memahami materi khususnya pada mata pelajaran seni budaya. Hal pertama yang harus dilakukan adalah memikirkan bagaimana cara yang tepat agar siswa merasakan kemudahan dalam kegiatan belajarnya, dan salah satu cara yang tepat yakni dengan menggunakan bantuan media dalam pembelajarannya. Selain itu, kegiatan belajar yang demikian juga dapat diharapkan menghilangkan perasaan jenuh siswa di saat guru mata pelajaran seni budaya sedang belajar. Kemudian hal ini yang kedua untuk dilakukan adalah mengupayakan media tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa, terutama dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu tersendiri.

Kita dapat melihat materi pada mata pelajaran seni budaya yang cukup dan banyak melibatkan unsur visual pada kelas X SMA, khususnya pada beberapa materi yang bersifat fisik. Dalam menyampaikan materi tersebut tidaklah cukup hanya dengan ceramah saja ataupun dengan media yang hanya menjelaskan satu aspek penglihatan ataupun pendengaran saja, melainkan menggunakan bantuan media seperti yang dapat menampilkan gambar gerak dan suara, yakni video, mengingat pada materi tersebut diperlukan alur yang benar-benar jelas dalam menyampaikan materinya.

Video kreatif juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan mengoptimalkan fasilitas-fasilitas yang ada dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan seperti animasi, audio, video, gambar, maupun *hyperlink*, tampilan pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga dalam pembelajaran siswa dapat secara nyata melihat materi yang di yang diberikan oleh guru secara realistis sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa serta lebih berkesan. *Video kreatif* ini dilengkapi dengan animasi yang bukan hanya berlaku pada teks saja tetapi juga pada gambar, garis, film, dan sebagainya. Dengan ini diharapkan *Video kreatif* dapat menggambarkan dan menyajikan materi pelajaran yang sesuai dengan “dunia nyata” siswa. *Video kreatif* sebagai media pembelajaran dapat dibuat oleh guru itu sendiri yaitu guru dapat mendesain *video kreatif* ini melalui laptop maupun ponsel dan dengan mudah memberikan materi kepada siswa. Dalam hal ini guru dapat mengandalkan perkembangan sosial media dengan fasilitas internet yang sangat mudah di akses saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan video kreatif terhadap hasil belajar siswa SMAN 16 Makassar?

C. Tujuan penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video kreatif terhadap hasil belajar siswa SMAN 16 Makassar, serta dapat membantu guru dalam memecahkan masalah dalam kelas mengenai minat belajar siswa yang kurang

sehingga hasil belajar siswa yang kurang signifikan ketika hanya memakai satu metode pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritik maupun praktis, adapun manfaat dari hasil penelitian ini ialah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Secara teoritik penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan serta melihat pengaruhnya dalam menggunakan media video kreatif dalam pemanfaatannya pada proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya pada ranah kognitif siswa SMAN 16 Makassar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa diharapkan siswa mendapatkan pengalaman berbeda dalam cara belajar dan mempermudah cara belajar siswa untuk memahami suatu pelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajar serta profesionalisme pengajar dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yang diteliti, memberikan saran atau masukan positif terhadap SMAN 16 Makassar dalam upaya mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat memberikan

motivasi untuk peserta didik agar tercapainya peningkatan kualitas belajar pada lembaga terkait.

d. Bagi Lembaga Terkait

Diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran yang efektif bagi jurusan Teknologi Pendidikan.

e. Bagi Peneliti

Dapat memperdalam pengetahuan dan wawasan diri tentang sejauh mana Media pembelajaran video kreatif dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori & Konsep

1. Teori Belajar Penggunaan Media Video

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU SISDIKNAS no. 20 tahun 2003).

Melalui belajar, dimungkinkan memperoleh temuan-temuan berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Belajar perubahan yang relatif permanen di dalam potensi behavioral sebagai akibat dari praktik yang diperkuat (Kimble 1961:6). Menyebut bahwa belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman (Mayer 1982:1040). Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skill*), sikap (*attitude*), yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan (Bell-Gredler).

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan makhluk lain. Belajar

sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan makhluk lain. Belajar yang dilaksanakan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya berlangsung seumur hidup, kapan saja dan dimana saja baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tidak dapat ditentukan sebelumnya. Namun demikian satu hal sudah pasti bahwa belajar yang dilakukan oleh manusia senantiasa dilandasi oleh itikad dan maksud tertentu. (Hamalik, 2003: 154).

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh panca indera selanjutnya oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan (Cangara, 2006 : 119).

Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengadaan sumber-sumber belajar, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian belajar aktif memerlukan dukungan sarana diluar manusia yang dapat membantu proses aktifitas belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran seperti video kreatif adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan pada konsep pembelajaran tersebut video kreatif membawa manfaat ketersediaan materi

ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Video kreatif dapat didefinisikan sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan content yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu. Sistem video kreatif ini memanfaatkan mobilitas dari perangkat handheld/mobile, seperti android/handphone, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.

2. Media Pembelajaran

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung; alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Selain itu, kata media juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, dan secara harfiah berarti perantara dan pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Gerlach dan ely dalam Hamdani (2011:243).

Dapat di simpulkan bahwa media adalah salah satu saran yang di gunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari komunikator ke pihak yang lain, media pembelajaran adalah sarana fisik untuk

menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa mediapembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Media pembelajaran seabagai alat bantu, alat penyalur pesan, dan alat penguat memiliki fungsi yang positif jika digunakan dalam proses pembelajaran. Kemp & Dayton (1985: 28) mengatakan, Fungsi media pembelajaran ada tiga apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu Memotivasi hasil dan tindakan, Menyajikan Informasi, dan Memberi Instruksi.

Dapat dijelaskan dari ketiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Memotivasi hasil atau tindakan

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan memperngaruhi sikap, nilai dan emosi.

2. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian

bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi.

3. Memberi intruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Berdasarkan teori yang dikutip di atas bahwa fungsi dari media pembelajaran merupakan salah satu penyaji informasi yang mampu melahirkan minat belajar siswa dan merangsang siswa dalam bertindak atau aktif dalam proses pembelajaran dalam kelas. Dengan demikian media Video Kreatif memiliki fungsi di atas seperti menarik perhatian siswa untuk lebih fokus terhadap penyampaian materi dalam proses pembelajaran, sehingga tingkat pemahaman siswa dapat lebih efektif.

Didalam pemanfaatan media pembelajaran untuk suatu proses pembelajaran maka akan berpengaruh positif terhadap siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda dalam penerimaan informasi atau pesan. Seperti siswa yang memiliki karakteristik mendengarkan (audio), siswa yang memiliki karakteristik melihat (visual) dan siswa yang memiliki karakteristik melihat dan mendengarkan (audio dan visual).

Sudjana dan Rivai (1992). Mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mncapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, Tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran yang telah dipaparkan tersebut dimana media pembelajaran dalam kegiatan belajar sangat penting dalam penyampaian suatu konsep pada siswa tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung di dalamnya, bila dibandingkan dengan konsep pembelajaran yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja, seperti yang kemukakan oleh Edgar dan Dale (dalam Arief S. Sadima, 2003) dalam klasifikasi pengalaman menurut tingkat yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi,

observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Brets dalam buku Media Pembelajaran (1971), mengemukakan bahwa pembagian dalam beberapa macam dalam hal ini terdapat 3 jenis kategori media.

Rudi Brets juga memberikan jenis-jenis media didasarkan pada indera. Adapun 3 macam media dan penjelasannya antara lain :

1. Media Audio

Pengertian media audio adalah suatu jenis media yang melibatkan indera pendengaran yang memanipulasi kemampuan suara. Berdasarkan sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non-verbal.

Pesan verbal audio yaitu bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan non-verbal audio yakni seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, contohnya gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

2. Media Visual

Pengertian media visual yaitu media yang melibatkan indera penglihatan, dalam hal ini media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media visual yang memuat pesan verbal atau dikenal pesan linguistik yang berbentuk tulisan.

Sedangkan yang kedua, media visual non-verbal grafis adalah jenis media visual yang berisi pesa non-verbal yakni berupa symbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, contohnya gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan dan peta.

Ketiga, media visual non-verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki unsur tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen dan diorama.

3. Media Audio Visual

Media audio visual yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang terdengar layaknya media visual juga pesan verbal yang terdengar layaknya media audio di atas.

Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama dan lain-lain.

3. Media Video Kreatif

a. Video

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses

secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya. (Azhar Arsyad, 2011: 49)

b. Kreatif

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang member kesempatan individu untuk menciptakan ide-ide asli/adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang (Widyatun, 1999).

Kreatifitas adalah kemampuan untuk menentukan pertalian baru, melihat subjek dari perspektif baru, dan menentukan kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran" (James R. Evans, 1994).

c. Keunggulan Video Kreatif

Sebagai media ilmu pengetahuan, video kreatif memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka *video kreatif* dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata dan tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan *visualisasi* terhadap materi yang akan dijelaskan oleh guru dapat tergambarkan.

Widyatun (1999) juga menjelaskan bahwa kreatif adalah kemampuan dalam menyelesaikan suatu masalah yang memberi kesempatan kepada setiap personal untuk berkreasi untuk memunculkan

ide-ide baru yang memiliki fungsi dan kegunaan secara menyeluruh untuk berkembang

Shadiq (2010), mengemukakan kreatif adalah gagasan terhadap konsep dan rencana untuk kemajuan, gagasan ini dibutuhkan dalam pemikiran dan juga hasil karya seseorang di dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang sedang berkembang.

Berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan video kreatif apabila digunakan dalam bidang pendidikan:

- 1). Salah satu peranan penting video kreatif untuk sebagai sarana yang membantu siswa untuk melihat langsung wujud dari materi yang dibawa oleh guru. Jika hanya mendiskripsikan materi melalui tulisan saja, maka siswa pun akan jenuh dengan materi yang dibawakan guru hingga akhir. Terlebih lagi, siswa bisa jadi tidak memiliki gambaran jelas tentang apa yang materi guru bawakan. Namun dengan video, siswa akan melihat tampilan jelas tentang materi yang sedang dibahas.
- 2). Di era modern yang serba digital ini, penyebaran video sangatlah mudah dan cepat, terutama melalui media sosial. Oleh karena itu, strategi pembelajaran menggunakan video merupakan salah satu cara ampuh untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa.
- 3). Video kreatif juga mampu menggambarkan secara jelas materi-materi yang dibawa oleh guru secara realistik dalam

waktu yang singkat, sehingga waktu yang digunakan oleh guru dapat bermanfaat dengan sebaik-baiknya.

- 4). Video kreatif mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Video kreatif mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi dan minat serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangi beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik.

- 5). Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi video mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Adapun gambar manfaat pembelajaran video kreatif, sebagai berikut :



Gambar 2.1 : Manfaat Pembelajaran Video Kreatif

4. Hasil Belajar

a. Hasil

Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar mengajar: 1. Keterampilan dan kebiasaan, 2. Pengetahuan dan pengajaran, 3. Sikap dan cita-cita (2004). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

b. Belajar

Belajar adalah suatu aktifitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal (Rauf, 2013). Teori belajar Behavior yang dicetuskan Ivan Pavlov, Skinner dan Thorndike, menyebutkan belajar merupakan perubahan berdasarkan stimulus dan respon. Robert M. Gagne, Jean Peaget, Ausubel dan Bruner dengan teori belajar kognitifnya mengartikan belajar sebagai peristiwa mental yang pengetahuannya dibangun dalam diri internal melalui interaksi dengan lingkungan (Darwan & Sri Maria Ulfa, 2012). Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan transaksi antara kebutuhan dengan proses dari kebutuhan aktivitas

5. Mata Pelajaran Seni Budaya

Kata seni dan budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan, karena pada setiap seni pasti mempunyai kebudayaan yang khas. Begitu juga sebaliknya, pada setiap kebudayaan pasti mempunyai suatu nilai seni yang begitu indah dan tidak ternilai harganya.

Harry Sulastianto, (2006) mengemukakan seni budaya suatu keahlian mengemukakan ide-ide serta pemikiran indah, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi pandangan akan suasana, benda atau karya yang bisa menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju.

M. Thoyibi mengemukakan wujud dari rasa seni yang sudah membudaya yang termasuk dalam aspek kebudayaan, sudah bisa dirasakan oleh orang banyak dalam kurun waktu perjalanan sejarah peradaban manusia.

Seni hadir sebagai bagian integral dari prinsip pendidikan. Artinya, pendidikan seni sebagai bagian dari pendidikan umum yang mendapat kewajiban (tugas) utama melatih kepekaan rasa: estetis (keindahan), maupun apresiasi seni, melalui pembelajaran praktek berkarya seni.

Pembelajaran seni gerak yang dimaksudkan adalah pendidikan untuk anak yang didasari oleh pembinaan intelegensi gerak dengan kemampuan memahami objek secara kompresif maupun detail,

pemahaman terhadap objek dengan kinerja belajarnya melalui pengamatan asosiasi serta pemahaman gerak akhirnya berekspresi.

Lingkup seni sebagai hasil aktivitas artistik yang meliputi seni suara, seni gerak dan seni rupa sesuai dengan media aktivitasnya. Media dalam hal ini mempunyai arti sarana yang menentukan batasan-batasan dari lingkup seni tersebut. Pemahaman tentang seni adalah merupakan ekspresi pribadi dan seni adalah ekspresi keindahan. Seperti yang dikemukakan oleh Surono, Cut Karamil, (2001).

a. Tujuan Mata Pelajaran Seni Budaya

Tujuan mata pelajaran seni budaya agar peserta didik memiliki kemampuan, memahami konsep dan pentingnya seni budaya, sikap apresiasi terhadap seni budaya, kreativitas melalui seni budaya, peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Seni budaya juga suatu hal yang penting, agar nantinya orang-orang dapat mengapresiasi seni budaya dengan cara yang benar. Seni budaya bisa dibagi menjadi dua fungsi, yaitu praktis dan fungsi estetis.

1. Fungsi Praktis

Berarti fungsi karya seni yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan manusia dalam segi fungsional. Seperti misalnya adalah kursi dan meja yang dibuat oleh masyarakat Jepara. Selain enak untuk dipandang, karya seni budaya ini juga dapat berguna bagi kehidupan masyarakat dan dapat di pameran ke Negara Negara luar atau go international.

2. Fungsi Estetis

Fungsi estetis adalah fungsi karya seni yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan manusia dalam segi hiasan. Misalnya lukisan, patung, arca, dan lainnya. Terkadang juga seni budaya ini juga digunakan untuk ritual keagamaan.

b. Ruang Lingkup

Mata pelajaran seni budaya meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi gerak tari.
4. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.
5. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (life skills) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan social, keterampilan vokalisional dan keterampilan akademik.

Diantara kelima bidang seni yang ditawarkan minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan

untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Pada tingkat SD/MI mata pelajaran keterampilan diletakkan pada keterampilan vokalisional, khusus kerajinan tangan.

6. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini di antaranya penelitian yang dilakukan oleh:

1. Rambu Ery Anak Awang (2016), "Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang". Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. Aktivitas belajar siswa ditunjukkan dengan rata-rata skor aktivitas siswa (SAS) pada proses pembelajaran. Rata-rata skor aktivitas belajar siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama yaitu sebesar 80, presentase sebesar 80% dengan kriteria sangat tinggi, dan pertemuan kedua sebesar 89, presentase sebesar 89% dengan kriteria sangat tinggi juga. Sementara dikelas kontrol diperoleh rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama yaitu sebesar 59, presentase sebesar 59% dengan kriteria tinggi dan pertemuan kedua sebesar 68, presentase keaktifan sebesar 68% dengan kriteria tinggi juga.
2. Rizka Kagum Irawan (2015), "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar IPSiswa Kelas IV SDN Pajang III no.206 Surakarta Tahun 2014/2015" Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien determinasi sebesar 32%. Artinya penggunaan media video

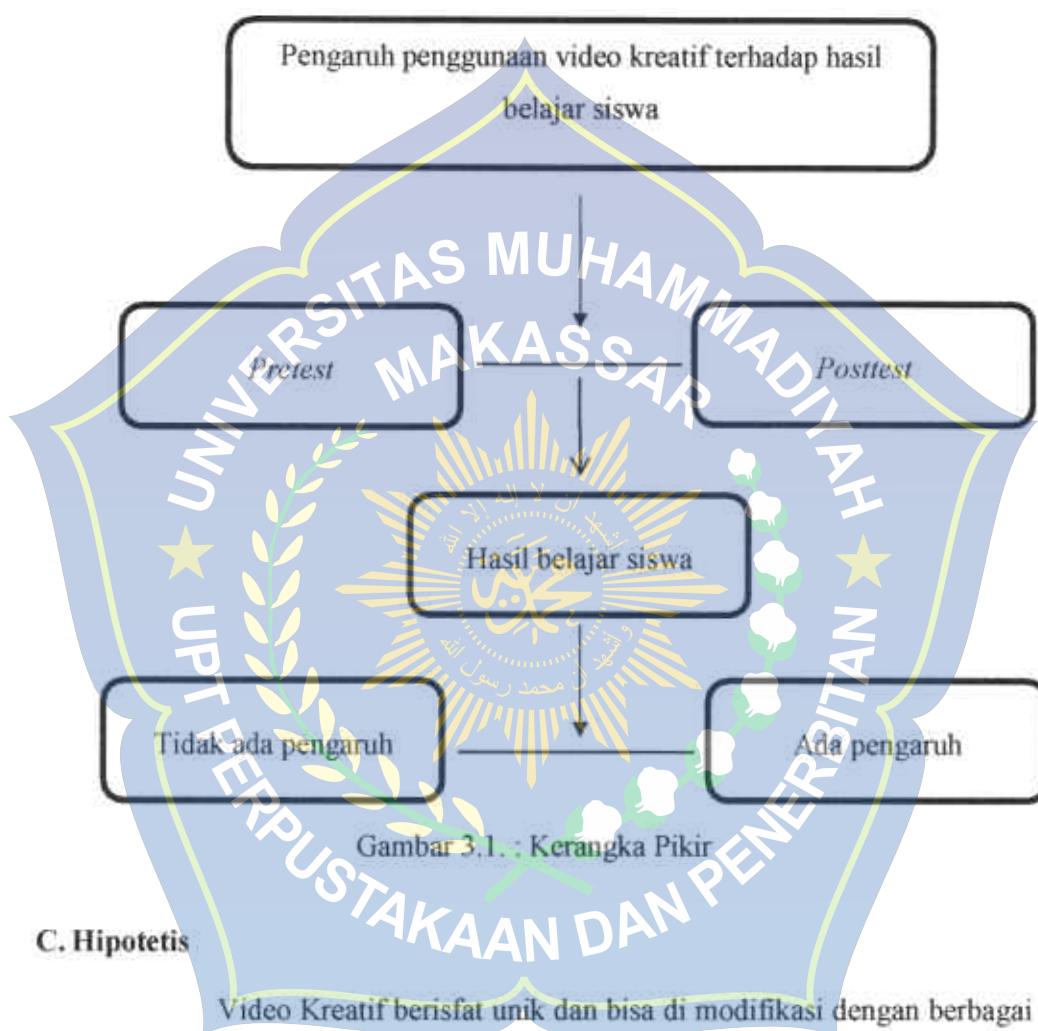
memberikan sumbangan atau pengaruh sebesar 32% terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Panjang III Surakarta tahun 2014/2013.

B. Kerangka Pikir

Penggunaan video kreatif dalam mata pelajaran Seni budaya di SMAN 16 Makassar digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Video kreatif membantu guru dalam menyampaikan informasi secara kompleks agar mudah diterima oleh siswa. Serta memberikan guru berbagai pengalaman baru dalam pembelajaran menggunakan pembelajaran video kreatif sehingga dapat mengajak siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa dapat memahami proses pembelajaran dan materi yang di bawakan oleh guru.

Sebelum menggunakan video kreatif peneliti melakukan kegiatan *pretest* terlebih dulu. *Pretest* digunakan untuk menguji sejauh mana tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang di sampaikan, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *posttest*. Melalui penggunaan video kreatif dalam mata pelajaran Seni budaya dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa sesuai indikator yang telah ditetapkan.yaitu memberikan semangat kepada siswa, suasana kelas yang kondusif, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa serta hasil belajar siswa yang baik.

Adapun bagan alur kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut :



C. Hipotesis

Video Kreatif berisfat unik dan bisa di modifikasi dengan berbagai cara, baik dalam bidang pendidikan maupun bidang lainnya untuk pemenuhan penyampaian informasi serta proses pembelajaran yang lebih efektif terhadap guru dan siswa. Setelah di implementasikan video kreatifberpengaruh terhadap proses pembelajan siswa di SMAN 16 Makassar dan hasil belajar serta minat belajar siswa mengalamipeningkatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu atau *Quasi Experiment* merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari video kreatif diterapkan pada kelas X dengan mencari pengaruh perlakuan tersebut dalam kondisi yang terkendali.

B. Variabel Pendidikan

1. Variabel Pendidikan

Sugiyono (2017:60), mengemukakan variable penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variable yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah indikator minat ada empat sebagai berikut: (a). perasaan senang, (b). ketertarikan siswa, (c). perhatian siswa, dan (d). keterlibatan siswa melalui media video kreatif.

Definisi operasional hasil belajar merupakan rasa suka atau ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan pengalaman, hal tersebut dapat ditunjukkan melalui semangat siswa dalam kelas, suasana kelas yang kondusif, menimbulkan ketertarikan siswa pada mata pelajaran Seni budaya dengan melihat aktifitas

selama mata pelajaran berlangsung, dan adanya perhatian siswa.

Definisi operasional video kreatif adalah salah satu inovasi media dalam bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Seperti yang dikemukakan Cecep Kustandi (2013), mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap, serta James R. Evans (1994), mengatakan kreatif adalah kemampuan dalam menemukan hubungan baru, melihat subjek dari sudut pandang yang berbeda, dan mengkombinasikan beberapa konsep yang sudah *mindstream* di masyarakat dirubah menjadi suatu konsep yang berbeda.

Video kreatif dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyimpan materi pembelajaran. Dengan diintergrasikan menjadi multimedia, yang didalamnya terkandung komponen – komponen seperti audio, video, animasi, teks, grafik, dan gambar, video kreatif ini dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif sehingga mempermudah materi – materi pelajaran atau tahapan proses suatu pekerjaan yang tidak dapat dihadirkan secara langsung sehingga dapat menimbulkan hasil belajar siswa.

Seiring berkembangnya teknologi, banyak software yang dapat digunakan dalam membuat multimedia video kreatif pembelajaran, dibidang pendidikan perangkat lunak yang sering digunakan adalah Macromedia Flash, Power Point, Adobe Flash, Adobe Image Ready, Dreamweaver, Powton dan lain sebagainya.

2. Desain Penelitian

Adapun jenis desain yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan *one group pretest and posttest design*. Sugiyono (2012: 110). Mengemukakan, *one group pretest and posttest design* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Secara bagan, desain kelompok tunggal desain pretest dan posttest dapat digambarkan sebagai berikut.



(Sumber: Tiro& Ammar, 2014:27)

Gambar. 4.1 : *One group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2017)

O₁ = nilai *pre test* (sebelum diberi treatment)

O₂ = nilai *post test* (setelah diberi treatment)

X = *treatment* (konseling kelompok)

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

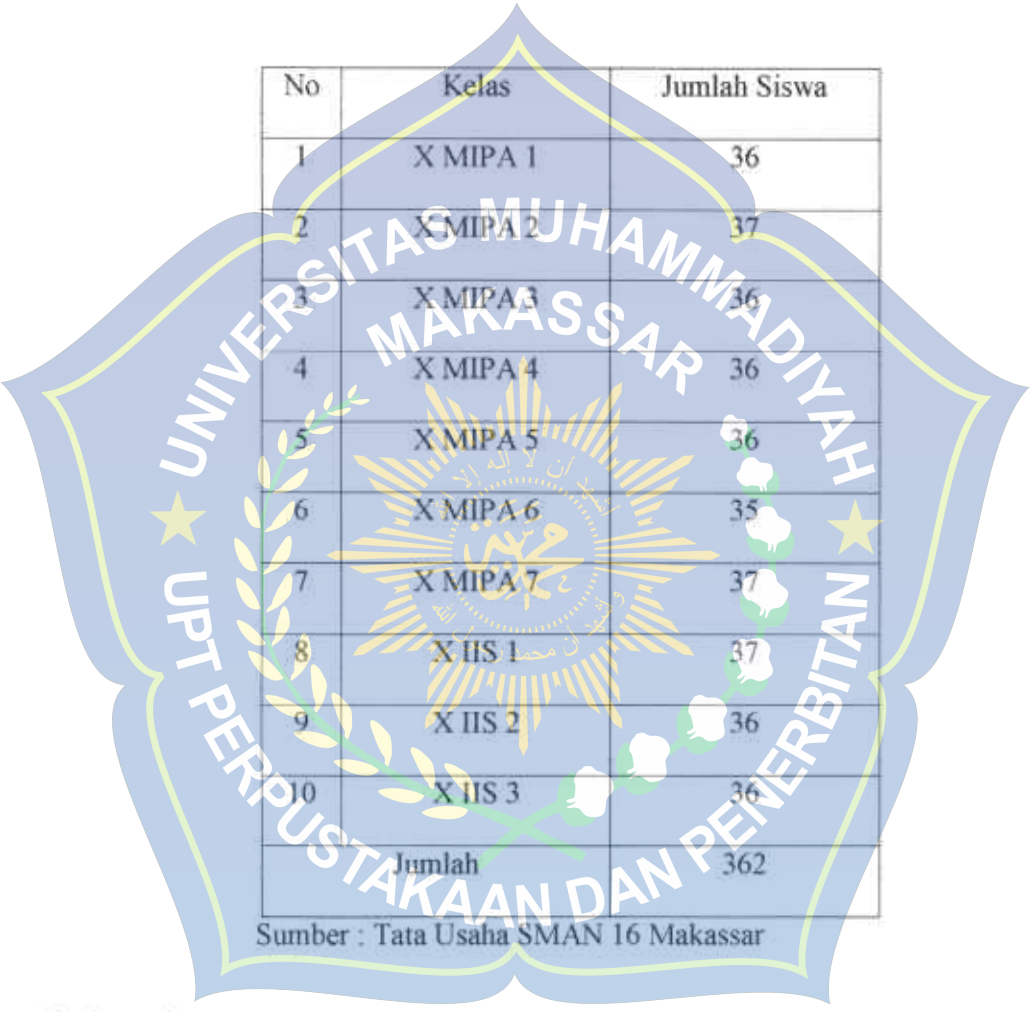
Pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sehingga populasi ini dapat berupa makhluk hidup atau pun benda mati yang ada di alam sekitar kita yang akan kita jadikan sebagai subyek atau obyek penelitian kita. Populasi juga bukan hanya tentang jumlah atau kuantitas, namun tentang karakteristik atau sifat-sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek penelitian.

Arikunto (2002), mengemukakan populasi adalah objek yang secara keseluruhan digunakan untuk penelitian. Jadi apabila ada seseorang yang hendak meneliti semua karakteristik dan elemen dalam suatu wilayah penelitian.

Nawawi, H. Hadari, (1983), Menurutnya populasi ialah keseluruhan dari objek penelitian yang terdiri atas manusia, hewan, benda-benda, tumbuh-tumbuhan, peristiwa, gejala-gejala, ataupun nilai tes sebagai sumber data yang mempunyai karakteristik tertentu dalam suatu penelitian yang dilakukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan yang ada dalam wadah atau sesuatu tempat yang akan diteliti oleh peneliti nantinya.

Adapun populasi dari penelitian ini adalah kelas X SMAN 16 Makassar dengan penjabar sebagai berikut.

Tabel 3.2. Keadaan Populasi



No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X MIPA 1	36
2	X MIPA 2	37
3	X MIPA 3	36
4	X MIPA 4	36
5	X MIPA 5	36
6	X MIPA 6	35
7	X MIPA 7	37
8	X IIS 1	37
9	X IIS 2	36
10	X IIS 3	36
Jumlah		362

Sumber : Tata Usaha SMAN 16 Makassar

2. Sampel

Arikunto (2006: 131), mengemukakan bahwasanya Sampel merupakan sebagian atau sebagai wakil populasi yang akan diteliti.

Ada beberapa tata cara metodologi untuk pengambilan sampel dari populasi, dan disini peneliti akan menggunakan teknik pengambilan **Sample** tidak acak atau *nonrandom sampling/nonprobability sampling*.

Pengambilan menurut tujuan (Purposive sampling), hasil pemilihan sampel didasarkan pada tujuan dan pertimbangan khusus peneliti. Manfaat hasil sesuai dengan tujuan ini adalah tujuan dari peneliti. Sementara itu, kelemahan tidak selalu mewakili variasi keseluruhan.

Adapun sampel penelitian ini adalah siswa kelas XMIPA 1 SMAN 16 Makassar.

Tabel 3.3. Keadaan Sampel

1	Laki-laki	12
2	Perempuan	24
	Jumlah	36

Sumber : Tata Usaha SMAN 16 Makassar

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pekerjaannya agar lebih mudah, dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Suharsimi Arikunto 2006:160).

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen sebagai alat bantu dalam menggunakan metode pengumpulan data merupakan sarana yang

dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket perangkat tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, skala dan sebagainya.

Menurut Suharmi Arikunto (2006:149) ada beberapa instrument yang namanya sama dengan metodenya, antara lain adalah:

- 1) Instrument untuk metode tes adalah tes atau soal tes
- 2) Instrument untuk metode observasi adalah cek – list
- 3) Instrument untuk metode observasi adalah pedoman observasi atau dapat juga cek – list

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrument untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Instrumen yang digunakan adalah :

1. Tes

Tes dilakukan untuk mendapatkan daftar hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Tes diberikan kepada peserta didik baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Kemudian akan didapatkan data rata-rata kelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan. Sebelum menyusun tes terlebih dahulu memuat video kreatif yang disesuaikan dengan materi, standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator. Beberapa indikator dikembangkan menjadi tes dan akan diujicobakan sebelum dan sesudah dilakukan penelitian.

2. Lembar Observasi

Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru ketika mengajar di kelas. Pada penelitian ini, lembar observasi disusun berbentuk check list. Peneliti membuat kisi-kisi lembar observasi pembelajaran dengan tujuan memberikan gambaran mengenai berbagai hal yang dilakukan guru dalam pembelajaran menggunakan media video pembelajaran di kelas. Kisi-kisi ini dikembangkan berdasarkan pendapat dari Wina Sanjaya (2006 : 270).

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian, yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dipakai untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan peng-indraan. Observasi yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu observasi terstruktur.

Data tentang aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa pada saat pemberian tindakan melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut :

2. Tes

Data tentang hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan siswa tes yang dibagikan sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Data diambil pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut :

- a. Peneliti memberikan tes pada masing-masing siswa disaat materi selesai dijelaskan.
- b. Peneliti mengarahkan siswa terlebih dahulu memperhatikan materi sebelum melakukan tes.
- c. Siswa membuat tes sesuai yang telah diperintahkan oleh guru, sesuai dengan pemahamannya sendiri.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain 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, 2010: 207).

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t (t-test), sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian. Uji

prasyarat, uji-t dan analisis korelasi dalam penelitian ini menggunakan bantuan software *SPSS 16 for windows*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan *One-sample Kolmogorov-Smirnov* pada software *SPSS 16 for windows*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan *One-sample Kolmogorov-Smirnov* pada software *SPSS 16 for windows*. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada output *Kolmogorov-Smirnov* harga koefisien Asymptotic Sig > dari nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika harga koefisien Asymptotic Sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan Uji Levene pada software *SPSS 16 for windows*. Data dikatakan homogen jika pada output Uji Levene > nilai tabel, atau harga koefisien Sig > dari nilai alpha yang

ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika Uji Levene < nilai tabel, atau harga koefisien Sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (t-test). Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut. 1). Taraf Signifikansi (α) = 0,05 atau 5%. 2). Kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah. H_0 diterima apabila Sig > 0,05, atau thitung < ttabel H_0 ditolak apabila Sig < 0,05, atau thitung > ttabel. (W.S. Gosset (1876 – 1937) & *Software SPSS 16 for windows*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 16 Makassar terdiri dari satu kelas. Kelas X MIPA 1 yang berjumlah 36 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan siswa perempuan 24 orang. Sebelum melaksanakan penelitian pada tanggal 26 september 2020, peneliti melakukan silaturahmi ke SMAN 16 Makassar untuk membicarakan rencana pelaksanaan penelitian bersama kepala sekolah dan wali kelas. Dari hasil diskusi tersebut kesepakatan jadwal penelitian akan dimulai sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang akan diteliti yaitu pada hari kamis jam 09:00 pagi dengan alokasi waktu 2x30 menit.

Awal pelaksanaan penelitian yaitu pada hari Kamis tanggal 26 September 2020, adapun mata pelajaran yaitu Seni Budaya dengan menggunakan media pembelajaran Video Kreatif dengan materi Tari Tradisional Pakarena kelas X MIPA 1. Proses penelitian eksperimen ini direncanakan yaitu peneliti memberikan *pre-test* kemudian memberikan perlakuan/treatment kepada siswa kemudian diberikan *post-test*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMAN 16 Makassar kelas X MIPA 1 dengan jumlah siswa 36 orang dengan materi Tari Pakarena mata pelajaran Seni Budaya.

Maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Aktifitas Belajar Hasil Observasi

Aktifitas belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan, siswa bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Materi pokok Tari Tradisional Pakarena yang disampaikan dengan menggunakan penerapan media pembelajaran yaitu Video Kreatif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru memberikan sesi tanya jawab kepada siswa mengenai pokok bahasan materi yang telah diajarkan, hal ini dilakukan agar guru dapat memastikan bahwa siswa dapat memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Hasil observasi aktifitas belajar dari 36 siswa di kelas X MIPA di SMAN 16 Makassar selama penelitian dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.1 Tabel Frekuensi dan Persentase Aktifitas Belajar

No	Aktifitas Siswa	Pertemuan/ Frekuensi		Rata- rata (Mean)	Persen %
		I	II		
1.	Kemampuan dalam memahami pembelajaran	11	27	19	52,77%
2.	Kemampuan dalam mempratekkan ekspresi dalam menari	17	30	23,5	65,27%
3.	Kemampuan dalam mempratekkan detail & keindahan gerakan	20	31	25,5	70,83%

4.	Kemampuan dalam mempratekkan gerak tari dengan music	20	30	25	69,44%
5.	Kemampuan dalam mempratekkan kestabilan penampilan dari awal sampai akhir	22	32	27	75%

Berdasarkan table 4.1 terlihat perbedaan respon siswa yang menggunakan media Video Kreatif dengan yang tidak menggunakan media Video Kreatif. Dilihat pada persentase tiap aktivitas siswa kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol sejak diberikan perlakuan. Siswa lebih banyak memperhatikan pelajaran yang diajarkan menggunakan media Video Kreatif.

Terkait hasil observasi menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama mengalami penurunan dan pada pertemuan kedua terjadi peningkatan dengan persentase sebagai berikut: (1). Kemampuan dalam memahami pembelajaran 52,77%. (2). Kemampuan dalam mempratekkan ekspresi dalam menari 65,27%. (3). Kemampuan dalam mempratekkan detail & keindahan gerakan 70,83%. (4). Kemampuan dalam mempratekkan gerak tari dengan music 69,44%. (5). Kemampuan dalam mempratekkan kestabilan penampilan dari awal sampai akhir 75%.

2. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yang dimaksud untuk menggambarkan hasil pembelajaran Tari Tradisional Pakarena pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar, baik berdasarkan hasil tes yang diajar tidak menggunakan media video kreatif maupun dengan

menggunakan media video kreatif pembelajaran. Data *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor di kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar.

Berikut adalah data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Data *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	36	45	80	64,97	7.825
Post-test	36	70	95	85,83	6.975
Valid N (listwise)	36				

a. Deskripsi data *pre-test*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari seluruh siswa kelas eksperimen maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui tes sehingga dapat diketahui dari jumlah siswa sebanyak 36 orang nilai dari kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar. Nilai maksimal yang mampu dicapai siswa adalah 80 sedangkan nilai terendah adalah 45. Hasil *pre-test* dari siswa kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 4.3 Tingkat Kemampuan *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-50	1	3%	Sangat Rendah
2	51-60	12	33%	Rendah
3	61-70	14	39%	Sedang
4	71-80	9	25%	Tinggi
5	81-100	-	0%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa terdapat 1 siswa yang berada pada kategori sangat rendah, 12 siswa yang berada pada kategori rendah, 14 yang berada pada kategori sedang, 9 siswa yang berada pada kategori tinggi, sementara kategori sangat tinggi tidak dicapai oleh siswa (0%). Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar siswa pada materi Tari Tradisional Pakarena belum menggunakan media video kreatif dikategorikan rendah, hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori rendah, hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori sedang yaitu 39% dari 36 siswa.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan *Pre-test* Eksperimen

Standar Minimal	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 74	Tidak Tuntas	32	89%
≥ 75	Tuntas	4	11%
Jumlah		36	100%

Apabila dilihat tabel 4.4 deskripsi ketuntasan *pretest* eksperimen dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti kategori siswa tidak tuntas sebanyak 32 orang dan kategori siswa tuntas sebanyak 4, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu siswa yang tuntas hanya $11\% \leq 89\%$ tergolong rendah.

b. Deskripsi data *Post-test*

Berdasarkan hasil pengamatan dari seluruh siswa kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang siswa yang diberi tes Tari Tradisional Pakarena tidak diperoleh nilai seratus. Nilai maksimal yang mampu dicapai siswa adalah 95 yang diperoleh 7 orang siswa, sedangkan nilai terendah 70 yang diperoleh 2 orang siswa.

Hasil *post-test* Tari Tradisional Pakarena kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar ditunjukkan pada table berikut.

Tabel 4.5 Deskripsi Penguasaan *Post-test* eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-50	-	0%	Sangat Rendah
2	51-60	-	0%	Rendah
3	61-70	2	6%	Sedang
4	71-80	9	25%	Tinggi
5	81-100	25	69%	Sangat Tinggi

Berdasarkan table 4.5 diatas maka dapat dilihat bahwa tidak ada siswa (0%) yang berada pada kategori sangat rendah, tidak ada siswa (0%) yang berada pada kategori rendah, 2 siswa (6%) yang berada pada kategori sedang,

9 siswa (25%) yang berada pada kategori tinggi, dan 25 siswa (69%) yang berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Video Kreatif dikategorikan tinggi, hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori sangat tinggi yaitu 69% dari 36 siswa.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Kelas Eksperimen

Standar Minimal	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 74	Tidak Tuntas	3	8%
≥ 75	Tuntas	33	92%
Jumlah		36	100%

Apabila table 4.6 diatas dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Tari Tradisional Pakarena yang ditentukan oleh peneliti, kategori siswa tidak tuntas sebanyak 3 orang dan kategori siswa tuntas sebanyak 33 orang, memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu siswa yang tuntas 92%.

3. Analisis Statistik Interferensial

Hasil uji normalitas diperoleh dari skor *pre-test* dan *post-test* pembelajaran Tari Tradisional Pakarena kelas eksperimen. Data tersebut

kemudian diolah menggunakan program komputer *SPSS 16 for windows* dengan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Syarat data berdistribusi normal apabila nilai *P* yang diperoleh dari perhitungan lebih besar dari hasil signifikansi 5% (0.05) atau dengan kata lain memakai teknik *Paired Sample T-Test* dan data tidak berdistribusi normal jika nilai *P* yang diperoleh lebih kecil dari 5% (0.05) atau menggunakan *Shapiro-Wilk*.

Berikut disajikan table hasil perhitungan hasil uji normalitas hasil skor *pre-test* dan *posttest* pada kelas eksperimen, adapun uji tersebut sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tabel 4.7 Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test*

Test of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test	,129	36	,140*	,957	36	,179
	Post-Test	,119	36	,200*	,921	36	,013

Dari table 4.7 diatas menggunakan perhitungan komputer dengan program *SPSS 16 for windows* diketahui nilai signifikansi (sig.) untuk semua data baik pada uji *Kolmogorov-Smirnov* maupun uji *Shapiro-Wilk* $>0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi

normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka kita dapat menggunakan statistik parametrik yaitu uji paired sample T-test dan uji independent sample T-test untuk melakukan analisis data penelitian.

Tabel 4.8 Uji Paired Sample T-test								
Paired Sample Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Differences		T	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper		
Pair 1	Pre-test - Post-test	-20,816	9,547	1,591	-24,091	-17,631	-13,110	,000

Berdasarkan table 4.8 uji paired sample t-test hasil pair 1 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media Video Kreatif pada pembelajaran Seni Budaya materi Tari Pakarena kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar.

Pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya metode pembelajaran dengan media Video Kreatif, berikut table untuk melihat seberapa besar pengaruh media video kreatif terhadap pembelajaran Seni Budaya materi Tari Tradisional Pakarena yang digunakan, yaitu pada table berikut:

Tabel 4.9 Paired Sample

Paired Sample Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	64,97	36	7,825	1,304
	Post-test	85,83	36	6,975	1,163

Table diatas menunjukkan jawaban penelitian kita, dapat dilihat dari table 4.9 terlihat Mean *post-test* 85,83 lebih besar dari mean *pre-test* yaitu 64,97. Karena mean *post-test* lebih besar maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media Video Kreatif pada pembelajaran Seni Budaya materi Tari Tradisional Pakarena itu dikatakan ada pengaruh.

Berdasarkan uji perbedaan Paired Sample T-test, ada perbedaan yang signifikan siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan, $t = 13,110$. Data *post-test* mean = 85,83, Std. Deviation sebesar 7,825. Artinya pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media Video Kreatif pada siswa kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar dikatakan ada pengaruh.

b. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas diperoleh dari skor *pre-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas eksperimen pembelajaran, data tersebut diolah menggunakan program komputer SPSS 16 for windows. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Hasil Uji Homogenitas dengan Teknik *Test Homogenitas of Variance*

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.892	1	70	.348

Berdasarkan table 4.10 hasil perhitungan dan pengolahan angka dilakukan dengan program komputer *SPSS 16 for windows* diatas, dapat disimpulkan bahwa memiliki varian homogen.

c. Uji Hipotesis

Hasil perhitungan dengan menggunakan uji hipotesis-t dilakukan pada satu kelompok yang menjadi sampel penelitian, untuk keperluan hipotesis dilakukan statistika inferensial dengan bantuan program komputer *SPSS 16 for windows* yaitu statistika uji-t, dalam hal ini uji t-one sampel. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_a ditolak jika nilai $t_{hitung} < t_{table}$.

Tabel 4.11 Hasil Uji T

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	9,318	35	,000	10,833	8,47	13,19

Keterangan:

$$N = 36$$

$$Df = 35$$

$$t_{hitung} = 9,318$$

$$t_{tabel} = 1,663$$

Berdasarkan hasil perhitungan program komputer SPSS 16 for windows pada table 4.11 diperoleh pada bagian *equal variances assumed* nilai signifikansi 0,000 dan nilai $t_{hitung} = 9,318$. Jadi, kesimpulan yang dapat diperoleh mengenai hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran Seni Budaya materi Tari Tradisional Pakarena pada kelas eksperimen setelah

diberikan perlakuan berbeda. Hal ini berarti penggunaan media Video Kreatif ada pengaruh pada penerapan pembelajaran Seni Budaya materi Tari Tradisional Pakarena.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMAN 16 Makassar, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X, karena kelas X terdiri dari 10 kelas jadi, peneliti memilih kelas X MIPA1 sebagai sampel dalam penelitian ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media Video Kreatif terhadap mata pelajaran Seni Budaya dengan hasil belajar siswa.

Hasil pengamatan untuk pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 2 menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran siswa 100%
- b. Persentase siswa yang memahami pembelajaran Seni Budaya dengan materi Tari Tradisional Pakarena dengan menggunakan media Video Kreatif 52,77%
- c. Persentase siswa yang mampu dalam mempratekkan ekspresi dalam menarimateri Tari Tradisional Pakarena dengan menggunakan media Video Kreatif 65,27%.
- d. Persentase siswa yang mampu mempratekkan detail & keindahan gerakan dengan menggunakan media Video Kreatif 70,83%.

- e. Persentase siswa yang mampu mempratekkan kesesuaian gerak tari dengan music dengan menggunakan media Video Kreatif 69,44%.
- f. Persentase siswa yang mampu dalam mempratekkan kestabilan penampilan dari awal sampai akhir dengan menggunakan media Video Kreatif 75%.

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang ditemukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 70\%$ baik untuk aktivitas siswa per-indikator maupun rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan mencapai 81,36% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Seni Budaya telah mencapai kriteria aktif.

Penelitian ini menghasilkan temuan yang dianalisis berdasarkan hasil skor nilai siswa. Perlakuan diberikan setelah dilakukan *pre-test* kepada kelas eksperimen yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media Video Kreatif, pada saat *pre-test* pembelajaran tidak menggunakan media melainkan menggunakan metode dikte (ceramah), dan materi yang diajarkan kepada siswa ini sama. Proses pembelajaran yang berlangsung tidak menggunakan media menunjukkan bahwa siswa terlihat jenuh dengan pembelajaran yang didominasi oleh guru, siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi Tari Tradisional Pakarena.

Sedangkan proses pembelajaran menggunakan media Video Kreatif menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias, hal ini terlihat ketika di awal pembelajaran siswa diberikan penjelasan tentang materi Tari Tradisional

Pakarena dengan memperlihatkan gambar sehingga diswa dapat menganalisis gambar yang ditampilkan di video layar laptop, serta siswa juga dituntun dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah memahami pembelajaran dan menganalisa gerakan tari yang diajarkan.

1. Uji Normalitas Penggunaan Video Kreatif

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil yang positif, yaitu penelitian ini berdistribusi normal. Maka peneliti dapat menggunakan statistik parametric yaitu uji paired sampel T test dan uji independent sampel T test untuk melanjutkan analisis data penelitian.

a. *Pre-test & Post-test*

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian sebelum menggunakan media video kreatif dalam pembelajaran yaitu, Mean *pre-test* siswa hanya mencapai 64,97, berbeda dengan Mean *post-test* siswa setelah menggunakan media video kreatif yaitu 85,83. Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media video kreatif pada pembelajaran seni budaya dengan materi tari tradisional pakarena artinya ada pengaruh.

2. Uji Homogenitas *pretest & posttest*

Hasil uji homogenitas diperoleh dari skor *pre-test* dan *post-test* kemudian data tersebut diolah menggunakan program komputer *SPSS 16 for windows*. Maka hasil distribusi hasil uji homogenitas dengan teknik

test homogenitas, yaitu *Levene Statistic* = ,892 , *df1* = 1 , *df2* = 70, dan *Sig.* = ,348.

3. Uji Hipotesis *pre-test & post-test*

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media Video Kreatif dan siswa yang tidak mendapat pembelajaran menggunakan media Video Kreatif, ini berarti hipotesis diterima, yaitu media video kreatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar.

Adanya pengaruh media Video Kreatif dalam pembelajaran Seni Budaya materi Tari Tradisional Pakarena tampak siswa antara menggunakan media dan tidak menggunakan media yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni, $t_{hitung} 9,318 > t_{tabel} 1,163$, dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai *Sig.* < α yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pembelajaran Tari Tradisional Pakarena yang menggunakan media Video Kreatif dengan siswa yang tanpa menggunakan pembelajaran media Video Kreatif pada siswa kelas X MIPA 1 SMAN 16 Makassar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dibahas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Video Kreatif berpengaruh terhadap kemampuan siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar yang signifikan dikarenakan menggunakan media pembelajaran yang berbeda, penerapan media Video Kreatif juga lebih berpengaruh dari pada penerapan metode konvensional.

Hasil *pre-test* sebelum menggunakan media Video Kreatif memiliki rata-rata 64,97, sedangkan setelah dilakukan perlakuan dan penerapan menggunakan media Video Kreatif maka diperoleh hasil *post-test* yang memiliki rata-rata 85,83.

Pengaruh positif dan signifikan dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 9,318$, dengan frekuensi (dk) sebesar $36-35 = 1$, pada taraf signifikansi 0,05% atau tingkat kepercayaan 95% diperoleh $t_{tabel} = 1,163$, Maka diperoleh $9,318 \geq 1,163$. Sehingga hipotesis alternatif (H1) diterima yaitu terdapat perbedaan siswa yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan media Video Kreatif dengan siswa yang tidak menggunakan media Video Kreatif tersebut. Jadi pernyataan di atas bahwa pembelajaran yang menerapkan media Video Kreatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya kelas X MIPA SMAN 16 Makassar.

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 Video Kreatif 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

- Arikunto, Suharsimi, 2006, *Metode Penelitian: Prosedur Penelitian*.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-15 Jakarta : Rajawali Pers.
- Aritonang, Keke T. 2008. Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, No.10 Tahun ke-7 (2008) 11-21.
- Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brets, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Cangara, Hafied H, 2006, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Darwan, & Sri Maria Ulfa, M. (2012). Perbedaan Minat Belajar Siswa Antara Yang Menggunakan Alat Peraga Dengan Yang Tidak Menggunakan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Matematika di MTs Al Washliyah Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon. *Eduma*, 1(1), 77-89.
- Edgar, Dale, 1963. *Audio Visual Methods in Teaching*. New York-Chicago-San Fransisco-Toronto-london Holt. Richard and Winston.
- Evans, James. R. 1991. *Berpikir Kreatif, dalam Pengambilan Keputusan dan Manajemen*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Gerlach dan Ely dalam Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education.
- Harry Sulastianto, (2006). *Seni Budaya untuk Kelas VIII SMP*. Grafindo Media Pratama. Bandung.
- Hamalik, Omar, (2003) *Manajemen Pendidikan dan Peltiha*, Bandung : Y.P Pemindo.

- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Penerbit Kaukaba Dipantara. Yogyakarta.
- Karwono. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kimble, G.A. 1961. *Hilgard and Marquis' Conditionong and Learning*. 2nd ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kemp dan Dayton. (1985:28). dalam kutipan Arsyad (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Kamaril, Cut. 2001. *Pendidikan Seni Rupa/ Kerajinan Tangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Pers.
- Meyer, L.H. 1982. *Food Chemistry*. The AVI Publishing Company Inc. Westport. University of California
- National Education Association .1969. *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching*. Washington, D.C. : NEA.
- Nana Syaodih Sukmadinata (2009). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nadilah, I. 2011. *Penerapan Media Pembelajaran Bervariasi Dapat Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Materi saling Ketergantungan dalam Ekosistem*.
- Nawawi, H. Hadari. 1983. *Metode Penelitian Deskriptif*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- Purwanto, 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rauf, Rusdin. 2013. *Sanitasi dan HACCP*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Ruhimat, Toto dkk. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rambu Ery Ana Awang (2016), "Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang".
- Rizka Kagum Irawan (2015), "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Pajang III no. 206 Surakarta Tahun 2014/2015"
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardar, Ziauddin.1987. *Rekayasa Masa Depan Peradaban Islam*, Diterjemahkan oleh Rahman Astuti, Bandung: Pustaka,

- Sudjana Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Rivai. (1992). *"Manfaat Media Pengajaran"*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Shadiq, Fadjar. 2010. *Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Realistic di SMP*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika.
- Surono, Cut Kamaril. (2001). *Konsep Pendidikan Seni Tingkat SD-SLTP-SMU*. Makalah Semiloka Pendidikan Seni, Jakarta: 18-20 April 2001.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widyatun . 1999. *Ilmu Perilaku*, Edisi Ke 3. Jakarta : Indo Medika.
- W.S. Gosset (1876— 1937)
- Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.



LAMPIRAN 1 : DAFTAR NILAI PRE-TEST & POST-TEST

PRE-TEST	POST-TEST
56	80
60	85
66	85
66	90
56	95
45	86
65	80
76	80
70	87
56	94
70	95
63	95
76	87
60	95
80	82
73	95
65	80
63	80
56	70
73	95
60	73
76	90
63	85
56	86
73	80
70	86
73	80
63	85
70	90
60	87
73	90
56	90
70	95
60	80
65	87
56	70

[illegible]

LAMPIRAN : SURAT IZIN PENELITIAN DARI DISDIK PROV. SUL-SES DITUJUKAN
KE SEKOLAH YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 6319/S.01/PTSP/2020
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulawesi

di
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMU Makassar Nomor : 1523/05/C.4-VIII/IX/42/2020 tanggal 17 September 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : ARDI KURNIAWAN B
Nomor Pokok : 10531227715
Program Studi : Pord. Teknologi
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Sili Alauddin No. 250, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan skripsi, dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO KREATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMAN 16 MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 26 September s/d 26 November 2020

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di balik surat izin penelitian.
Dokumen ini dilandaskan secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan barcode.
Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 18 September 2020

A.n GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

Dr. JAYADINAS, S.Sos., M.Si
Pangkat : Pembina Tk.I
Nip : 19710501 199603 1 004

Terdapat Yth:
1. Ketua LP3M UNISMU Makassar @ Makassar,
2. Peneliti

SWAMP PTSP 18-09-2020



Jl. Bougenville No 5 Telp. (0411) 441077 Fax: (0411) 448936
Website: <http://dinasprov.sulawesiprov.go.id> Email: ptsp@sulawesiprov.go.id
Makassar 90231



LAMPIRAN : SURAT IZIN PENELITIAN

	PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN DINAS PENDIDIKAN UPT SMA NEGERI 16 MAKASSAR Jalan Ammanu Bappa Nurri Makassar (9011) Telepon : 0411-3418550 Email : sma16n16@gmail.com Website : www.sma16n16.sulawesi.go.id	
---	--	--

LEMBAR DISPOSISI

Surat Dari : UNSMUH	Diterima Tanggal : 12-9-2020
Tanggal Surat : 10-9-2020	Nomor Agenda : 443/007/SMA/16/2020
Nomor Surat : 659/5.01/PTSP/2020	Ditunjukkan Kepada : Wakil Kepala Sekolah

Perihal : **izin penelitian**

Isi Disposisi :

Makassar,
Kepala SMA Negeri 16 Makassar

Des. Yusuf M Pd
NIP. 19690407 19503 1 103



LAMPIRAN : SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN

UPT SATUAN PENDIDIKAN SMA NEGERI 16 MAKASSAR
Jalan Ammuna Gappa No. 8 Makassar (90111)

Telepon : 0411-1618550 Email : sman16makassar@gmail.com Website : www.sman16makassar.ac.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 421.3/209 /SMA.16/XI/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Yusuf, M.Pd.
NIP : 19690407 199802 1 003
Jabatan : Kepala SMA Negeri 16 Makassar

Menerangkan bahwa :

Nama : ARDI KURNIAWAN B
Nomor Pokok : 18531237715
Program Studi : Pend. Teknologi
Kampus : UNISMUH
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Benar telah melakukan Penelitian dengan Judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO KREATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMAN 16 MAKASSAR"

Yang dilaksanakan pada tanggal : 26 September s/d 26 November 2020

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan
seperlunya

Makassar, 19 November 2020



Drs. Yusuf, M.Pd.

Pangkat Pembina TK.I

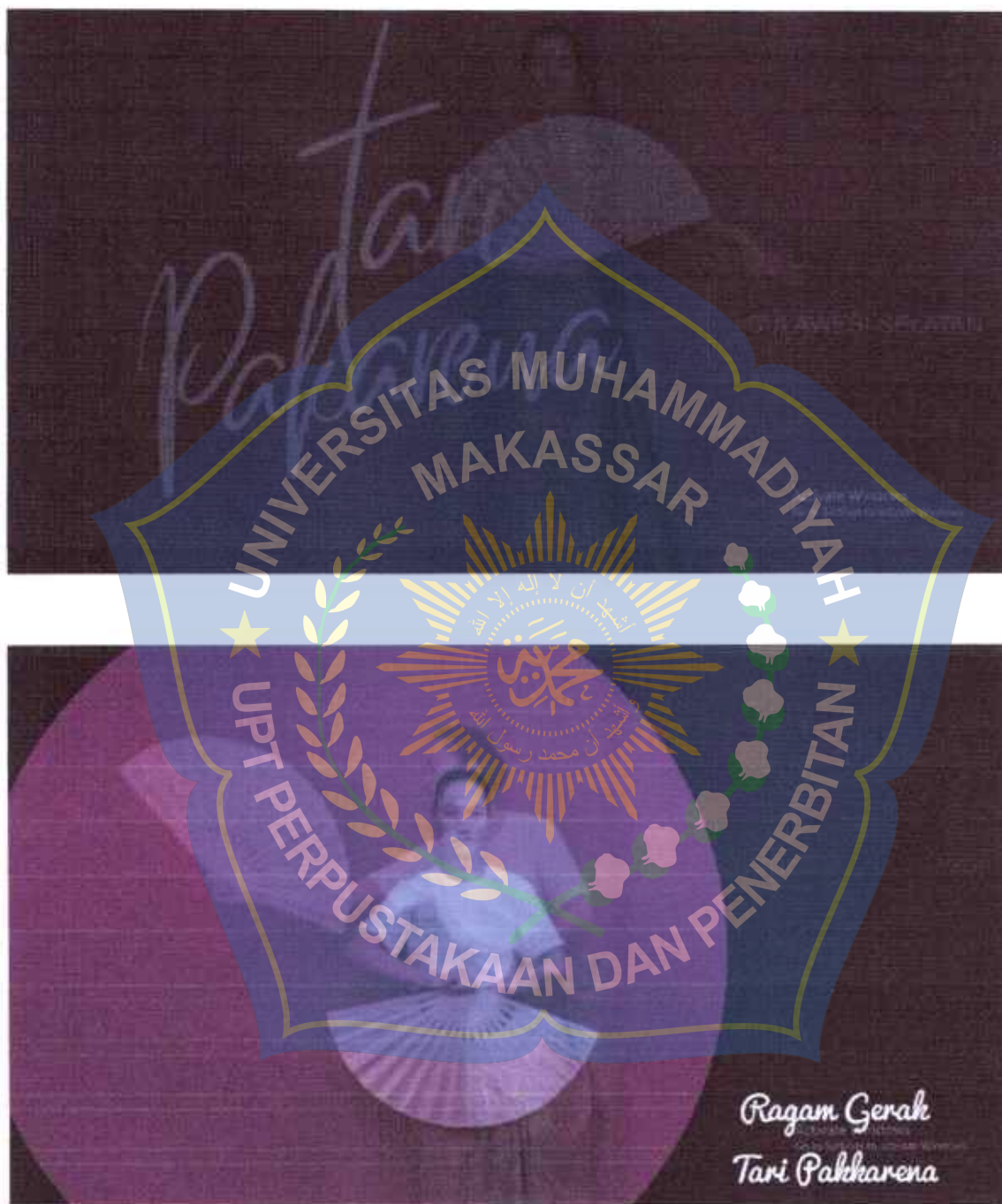
NIP 19690407 199802 1 003





DOKUMENTASI : PEMBELAJARAN VIA GOGGLE MEET





RIWAYAT HIDUP



ARDI KURNIAWAN B. Lahir di Ujung Pandang, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 4 April 1997. Penulis merupakan anak terakhir dari enam bersaudara dari pasangan suami istri Baharuddin dan Hasbiah Mangun yang beralamat Jl. Gunung Lompobattang Komp. Runkit, Pelamonia, Kelurahan Sawerigading, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar. Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di sekolah dasar SD Gotong - Gotong II pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Nasional Makassar, dan tamat pada tahun 2012, penulis lalu melanjutkan pendidikan di SMAN 16 Makassar, dan tamat pada tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan S1 pada tahun 2015 dan selesai pada tahun 2021 menyelesaikan study dengan judul "Pengaruh Penggunaan Video Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya SMAN 16 Makassar"