

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *TUTORIAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA KELAS X MA
DDI CITTA KABUPATEN SOPPENG**



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

AHADIYATU ROHMANIYAH

NIM 105311105216

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR	15/12/2020
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN	1 eq
Tel. (0411) 511111	Smb. Alumni
Fax (0411) 511112	R/1067/TPD/2020
Jl. Bontomatene No. 2, Makassar	ROH
Website: www.umh.ac.id	p'

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Ahadiyah Rohmaniyyah**, NIM 105311105216 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 231 TAHUN 1442 H/2020 M, Tanggal 04 Desember 2020, 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 05 Desember 2020.

Makassar, 25 Rabiul Akhir 1442 H
10 Desember 2020 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. Munirah, M.Pd.
2. Andi Adam, S. Pd., M.Pd.
3. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.
4. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

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 Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Seni Budaya Siswa Kelas X MA DDI Citta Kab. Soppeng**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **AHDIYATU ROHMANYAH**
Stambuk : **105311105216**
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, 10 Desember 2020

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

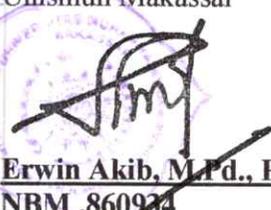

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.


Akram, 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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

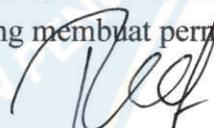
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ahadiyah Rohmaniyyah**
Stambuk : 105311105216
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

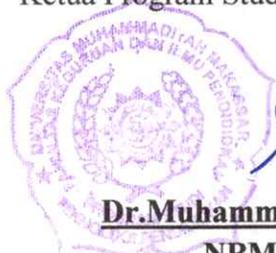
1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar November 2020
Yang membuat pernyataan


Ahadiyah Rohmaniyyah

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan




Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NBM. 991 323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ahadiyah Rohmaniyyah**
Stambuk : 105311105216
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Tutorial*
Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas X
MA DDI Citta Kabupaten Soppeng**

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 siapa pun.

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

Makassar, November 2020

Yang membuat Pernyataan,

Ahadiyah Rohmaniyyah

MOTTO

“Apapun yang terjadi, teruslah melangkah dan tetap semangat. Percayalah, semua akan baik-baik saja jika kamu mau melibatkan Tuhanmu dalam urusanmu.

PERSEMBAHAN

“Ucapan penuh rasa syukur kepada Allah SWT karena kepadanya kami menyembah dan kepada-Nyalah kami memohon pertolongan”.

“Skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku, keluarga dan sahabat saya, berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada untuk kelangsungan hidup saya, sehingga memotivasi untuk tidak pernah putus asa dalam berusaha hingga sukses kelak”.

“Teman-teman Kanjopang *Family* dan Teknologi Pendidikan 2016 B, Serta seluruh pihak yang selalu mendukungku”.

ABSTRAK

Ahadiyah Rohmaniyyah, 2020. Teknologi Pendidikan. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Tutorial* Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng. Skripsi. Program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Andi Sukri Syamsuri selaku pembimbing I dan Akram selaku pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *tutorial* terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng. Dengan masalah penelitian "Apakah ada pengaruh pengaruh media pembelajaran berbasis *tutorial* terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng?". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk *pretest posttest control grub design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa MA DDI Citta X A dan X B. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi langsung, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data tes/uji-T dimana data yang terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan SPSS versi 26.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan video berbasis *tutorial* lebih berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dengan Anyaman kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng. Dalam pengumpulan data, penelitian menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Model analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyanyian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media video *tutorial* dalam pembelajaran seni budaya pada materi anyaman dapat dilihat dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $4,276 > 1,701$ dibuktikan dengan analisis yang menyatakan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima,

Kata kunci: media pembelajaran, video *tutorial*, hasil belajar, seni budaya.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahilahi 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 *Tutorial* terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng”, 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 Drs. Haeruddin dan ibunda Rosneni 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 Akram,
S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II atas arahan dan motivasinya yang diberikan kepada saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Armas, S.Pd, Kepala Sekolah MA DDI Citta, yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian. Syifa, S.Pd, guru pengampu mata pelajaran Seni budaya kelas X yang telah bersedia membantu dalam proses penelitian di sekolah. Serta siswa-siswi kelas XA dan XB MA DDI Citta, yang telah membantu dan menunjang dalam proses penelitian.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada sahabat-sahabat saya, serta rekan-rekan mahasiswa yang telah bersama-sama berjuang dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula kepada seluruh pihak-pihak terkait yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa mengadakan, melaksanakan, dan mengarahkan selama proses penyusunan 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, Oktober 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERJANJIAN	iv
SURAT PERNYATAAN.....	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	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Penelitian Relevan.....	8
2. Pengaruh.....	9
3. Media Pembelajaran	10
4. Pembelajaran Berbasis Komputer Model <i>Tutorial</i>	16
5. Seni Budaya	20
6. Hasil Belajar	23
B. Kerangka Pikir.....	26
C. Hipotesis	28

BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Desain Penelitian.....	29
D. Populasi dan Sampel	31
E. Defenisi Operasional Variabel	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan Penlitian.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Halaman

3.1	Populasi Penelitian.....	32
3.2	Sampel Penelitian	33
4.1	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	39
4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	40
4.2	Hasil Analisis Deskriptif Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	43
4.3	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	44
4.4	Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i>	45
4.5	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	47
4.6	Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	48
4.7	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	49
4.8	Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	50
4.9	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	51
4.10	Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i> kelas eksperimen.....	52
4.11	Perbandingan Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	54
4.12	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	56
4.13	Uji Paired Samples Test Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	57
4.14	Uji Paired Samples Statistics Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58
4.15	Distribusi Hasil Uji Homogenitas.....	59
4.16	Uji Independent Samples T Test.....	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	27
3.1 Desain Penelitian	30
4.1 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	42
4.2 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	42
4.3 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	45
4.4 Diagram Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	46
4.5 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kelas Kontrol.....	47
4.6 Diagram Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	48
4.7 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	49
4.8 Diagram Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen..	50
4.9 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	52
4.10 Diagram Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	53
4.11 Diagram Perbandingan Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	55

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia Pendidikan selalu berkembang seiring dengan perubahan zaman. Begitu juga dengan sarana dan prasarana pendidikan semakin memadai dan semakin lengkap. Jika dulu sekolah-sekolah menggunakan sarana seadanya sekarang sudah semakin lengkap. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Demikian juga media yang dipakai dalam proses belajar mengajar semakin kompleks. Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah kepada dunia pendidikan. Banyak sekolah yang sekarang memakai teknologi untuk memperlancar pembelajaran di sekolah. Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, metode/media dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai sarana teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran. Sebagai metode/media teknologi sebagai inovator.

Pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengetahuan ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran. Belajar harus di maknai sebagai kegiatan pribadi siswa dalam menggunakan potensi pikiran dan nuraninya baik terstruktur maupun tidak terstruktur untuk memperoleh pengetahuan, membangun sikap, dan memiliki keterampilan khusus.

Sesuai dengan UU No.23 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa, 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, masyarakat bangsa dan negara.

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, bila suatu bangsa ingin maju maka sektor pendidikan harus menjadi prioritas paling utama. Maka setiap komponen yang bertugas membangun bangsa harus memiliki pola pikir yang sama yang mengarah pada pembangunan mental berpendidikan.

Indonesia sedang menghadapi fenomena disrupsi, dalam KBBI disrupsi di definisikan hal tercabut akarnya. Disrupsi adalah sedang terjadi perubahan fundamental atau mendasar yaitu evolusi teknologi yang menyasar, sebuah celah kehidupan manusia.

Fenomena ini tidak bisa dipungkiri, baik itu dikota maupun di pelosok desa sekalipun. Karakter anak pada generasi millennial sangat memprihatinkan. Mereka tidak bisa menghargai orang tua maupun gurunya. Bahkan dari mereka juga terkadang terjebak pada dunia kriminal dan narkoba. Generasi millennial dalam minat belajar sebagian besar mengalami kemunduran, siswa yang

merupakan bagian dari sistem pendidikan sudah tidak berjalan sesuai fungsionalnya.

Agar proses pembelajaran pada mata pelajaran tertentu dapat terlaksana dengan baik, salah satu yang perlu dibenahi adalah perbaikan kualitas guru. Dengan perbaikan ini, guru dapat mengorganisir pengajaran dengan jalan menggunakan teori-teori belajar serta desain pengajaran yang dapat menimbulkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Guru dapat berkreasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sumber belajar, media belajar, dan proses kegiatan belajar-mengajar. Tenaga Pendidik era millennial harus melek teknologi. Baik tenaga pendidik yang muda atau lanjut usia, semuanya mempunyai tanggung jawab yang sama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai amanat UUD 1945. Era millennial bukan menjadi suatu hambatan, namun bagaimana guru menyikapi menjadi tantangan ke arah kemajuan pendidikan. Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancangnyanya agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran.

Di antara banyaknya teknologi pembelajaran salah satunya adalah melalui media video. media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video (Sadiman, 2008:74).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk mempelajari mata pelajaran seni budaya yang notabenehnya lebih ke praktek 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 dosen. 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.

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 dan Keterampilan diberikan di sekolah 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.

Pendidikan Seni Budaya Gardner (2003) memiliki peranan pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan *intrapersonal*, *interpersonal*, *visual spasial*, *musikal*, *linguistik*, *logika matematika*, *Naturalis* serta kecerdasan *adversitas*, kecerdasan *keaktivitas*, kecerdasan *spiritual*, dan moral, dan kecerdasan emosional.

Berdasarkan hasil observasi dengan salah satu guru mata pelajaran Seni Budaya di MA DDI Citta menyatakan bahwa hasil belajar Seni Budaya siswa khususnya di kelas X berada dalam kategori rendah, masih banyak siswa yang mengikuti belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah, yaitu 75. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil pembelajaran Seni Budaya di kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng 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 peran guru yang kurang berkompentensi dan monoton dalam menggunakan metode pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran Seni Budaya itu sendiri di MA DDI Citta Kecamatan Citta Kabupaten Soppeng.

Berdasarkan temuan masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan tindakan penelitian dalam pembelajaran seni budaya melalui media pembelajaran berbasis *tutorial* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pokok yang akan dikaji adalah:

Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *tutorial* terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *tutorial* terhadap hasil belajar siswa seni budaya siswa kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng.

D. Manfaat Penelitian

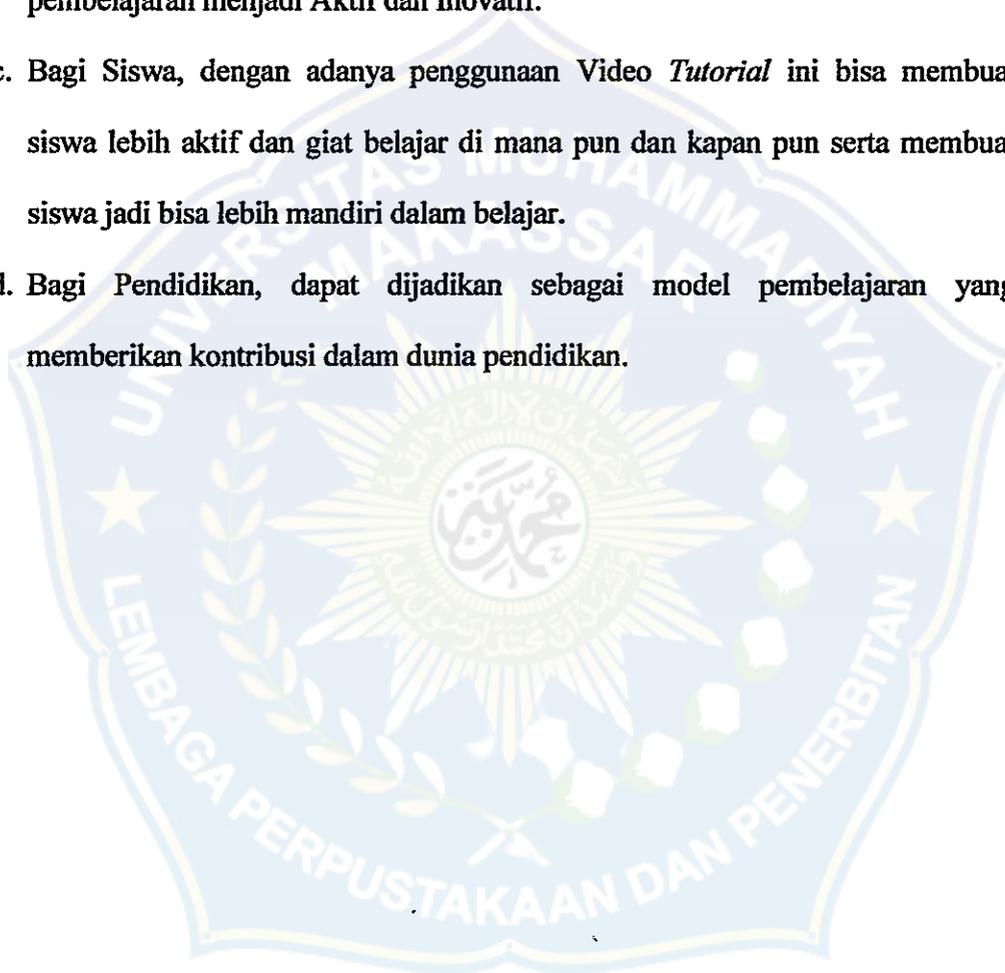
1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas x MA DDI Citta Kabupaten Soppeng.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman lebih setelah meneliti langsung Media Pembelajaran berbasis *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 di mana pun dan kapan pun 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 Efendi (2016) dalam skripsinya berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian riset dan pengembangan, dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial, Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dalam kelas dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib, hal ini akan mempengaruhi iklim kelas yang positif dan jelas akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.
- b. Penelitian ini dilakukan oleh Hadi (2017) dalam skripsinya berjudul : Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Beberapa temuan dari kelebihan video yang diantaranya bersifat menyenangkan bagi siswa, mampu memberikan sajian informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan siswa di luar lingkungan sekolah, seperti sejarah kemerdekaan misalnya. Ketiga kelebihan tersebut menjadikan video

dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media video juga dinilai efektif digunakan untuk jenjang siswa sekolah dasar karena ketiga kelebihan tersebut dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret.

Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memandu siswa secara individual untuk menyelesaikan program pembelajaran yang terdiri dari uraian materi, dan evaluasi pembelajaran, mampu memberikan sajian informasi yang konkret sehingga siswa dalam kelas dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib, hal ini akan mempengaruhi iklim kelas yang positif dan jelas akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2. Pengaruh

a. Pengertian pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, "Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang" Alwi, dkk. (2005:849).

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada didalam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya, Abdian (2015).

Pengaruh dibagi menjadi dua, ada yang positif, ada pula yang negatif. Bila seseorang memberi pengaruh positif kepada masyarakat, ia bisa mengajak mereka untuk menuruti apa yang ia inginkan. Namun bila pengaruh seseorang kepada masyarakat adalah negatif, maka masyarakat justru akan menjauhi dan tidak lagi

Babadu dan Zain (2001:131) Mengatakan bahwa “Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain”.

Sedangkan Gottschalk (2000:171) Mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegar dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif.

Berdasarkan Pengertian pengaruh tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan ke arah yang lebih baik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Communications Association for Educational Communications Technology (AECT) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer

dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media mana kala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan (Wina; 2012).

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar menjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh factor eksternal agar proses belajar pada diri individu yang belajar. Hakikat pembelajaran secara umum dilukiskan Gagne dan Briggs, adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari sesuatu kecakapan tertentu. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran pemahaman karakteristik internal individu yang belajar menjadi penting. Proses pembelajaran merupakan aspek yang berintegrasi dari proses pendidikan (Karwono, dkk; 2017).

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar siswa (Suryani dkk; 2018).

Warsita (2008:123) Berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara karya seseorang pengembang mata pelajaran (program pembelajaran) dengan peserta didik. Adapun yang dimaksud interaksi adalah terjadinya suatu proses belajar pada

diri peserta didik pada saat menggunakan atau memanfaatkan media. Misalnya pada saat peserta didik menyaksikan tayangan program televisi pembelajaran, film pendidikan, mendengarkan program audio interaktif, menggunakan program CIA, membaca programed instruction, membaca modul dan sebagainya”.

Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah perantara komunikasi antara guru dan siswa. Dari beberapa pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai sarana komunikasi, membantu proses pembelajaran, menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media dapat berbentuk media audio, media audio visual, dan media cetak, media audio merupakan media yang melibatkan indera pendengaran (telinga) yang memanipulasi kemampuan suara. Media audio visual merupakan jenis media yang melibatkan indera penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Sedangkan media cetak merupakan jenis media yang melibatkan indera penglihatan (mata).

b. Kegunaan media pembelajaran

Terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.

- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pembelajaran dapat dikurangi bahkan

dihilangkan sehingga siswa dapat memusatkan di konsultan atau penasihat siswa (Sanjaya; 2012).

c. Manfaat media pembelajaran

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar adalah;

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Sumarsono; 2019).

d. Fungsi media pembelajaran

Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya akan diuraikan dibawah ini.

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

- 3) Fungsi kebermaknaan. Yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- 5) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar berbeda (Sanjaya; 2012).

e. Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut akan diuraikan di bawah ini.

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari kepentingan guru.
- 2) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran.
- 4) Media pembelajaran harus dengan minat, kebutuhan, dan lokasi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang auditif.
- 5) Media yang digunakan harus memerhatikan efektifitas dan efesiensi. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektifitas penggunaannya.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya (Sanjaya; 2012).

4. Pembelajaran Berbasis Komputer Model *Tutorial*

a. Pengertian Media Berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis komputer (PBK) diambil dari istilah *Computer Assisted Instruction* (CAI), merupakan program pembelajaran dengan menggunakan software komputer (CD Pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi : judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, berdasarkan yang dikemukakan oleh Robert Heninich, Molenda, dan James D Russel dalam Rusman dkk (2011 : 116) menyatakan bahwa *computer system can delivery instruction by allowing them to*

interact with the lesson programed into the system; this is refread to computer based instruction’. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer. Dalam konsep pembelajaran berbasis komputer memiliki model dalam pembelajaran yang dimaksud dengan model *tutorial*.

Azhar, (2004: 93) manfaat komputer berperang sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama (*computer manage dinstruction*) adapun peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar yaitu pemanfaatan meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahap pembelajaran lainnya.

Musfiqon (2013:192) menyebutkan beberapa kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain

- (a) komputer bisa mengakomodasi keragaman modalitas belajar siswa diantaranya visual, audio visual, klasik, (b) penyajian lebih efektif dan efisien, (c) tampil menarik karena bisa di akomodasikan sesuai kebutuhan, (d) menampilkan minat belajar siswa karena bisa menampilkan materi serta visual, audio visual, dan kinestetik, (e) memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung.

Musfiqon (2013:)192) 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.

b. Pengertian Model *Tutorial*

Tutorial merupakan bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar para siswa belajar secara efisien dan efektif. Pemberian bantuan seperti membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran, petunjuk berarti memberikan informasi tentang cara belajar secara efisien dan efektif, arahan berarti mengarahkan para siswa untuk mencapai tujuan masing-masing, motivasi berarti menggerakkan kegiatan para siswa dalam mempelajari materi, mengerjakan tugas dan mengikuti penilaian, bimbingan berarti membantu para siswa memecahkan masalah belajar. Rusman dkk (2011:116).

Rusman dkk (2011:117) program tutor merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan adapun fungsi tutorial yaitu :

- 1) Membantu memberikan motivasi kepada pembelajaran untuk belajar yang telah dipelajarinya secara mandiri dan menguasai materi pembelajaran yang telah yang telah dipelajarinya sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.
- 2) Mempersiapkan dan melaksanakan diskusi kelas atau kelompok untuk membahas materi pembelajaran yang masih belum dipahami pembelajaran setelah dipahaminya secara mandiri.
- 3) Membantu merencanakan pembelajaran yang akan dipelajari

- 4) Memberikan bimbingan dan bantuan kepada pembelajar ketika memahami materi pembelajar, mengerjakan tugas atau melakukan kegiatan praktek.
- 5) Memberikan tugas, tes, atau ujian yang bermutu untuk dapat dikerjakan selama kegiatan pembelajaran.
- 6) Melakukan review terhadap tugas materi berdasarkan dengan penilaian kemampuan yang telah dicapai dan telah dikerjakan oleh pembelajar.
- 7) Memberikan umpan balik (*feedback*) kepada pembelajaran dengan melakukan penilaian terhadap kinerja pembelajaran termasuk pengerjaan tugas dan melaksanakan kegiatan praktek.
- 8) Tutor membuat dan menyampaikan laporan tentang kegiatan tutorial yang telah dilakukan.

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

- 1) Penyajian (*presentation of information*) yaitu berupa mata pelajaran yang akan dipelajari
- 2) Pertanyaan dan respons (*Question of response*) yaitu berupa soal-soal yang harus dikerjakan siswa
- 3) Penilaian respon (*judging of response*) yaitu komputer akan memberikan respons terhadap kinerja dan jawaban siswa
- 4) Pemberian balikan respons (*providing feedback about response*) yaitu setelah selesai program akan memberikan balikan. Apakah telah sukses dan berhasil atau harus mengulang
- 5) Pengulangan (*remedial*)

6) 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 pemahaman guru tentang materi Erlangga (2003).

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.

5. Seni Budaya

a. Hakikat Seni

Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia melibatkan kemampuan trampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan piker untuk

menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya. Sumanto (2005: 7).

Belajar seni merupakan pemahaman estetika (keindahan) dan pengungkapan kembali estetika dalam sebuah karya seni. Memahami estetika merupakan peristiwa memasukkan estetika melalui pengindraan rasa dan pikir untuk mengobyektifkan. Belajar seni atau estetika melalui metode 12 konstruktivisme adalah peserta didik akan mendapatkan objek keindahan melalui pengalaman langsung, anak akan mengamati sebuah karya seni, dan akhirnya dapat mencontoh atau menirukan sehingga merasakan dan mengalami indahnya proses, bentuk dan hasilnya. Keindahan ini bisa dirasakan tapi sulit dikatakan, dengan bahasa kata melainkan bahasa simbol, jadi keindahan adalah sebuah simbol-simbol obyektif. Sumanto (2005: 7).

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.

b. Karakteristik Pembelajaran Seni Budaya

Mata pelajaran seni budaya dengan sifat khas sesuai dengan ciri yang melekat dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 ayat 1, dijelaskan bahwa mata pelajaran Kesenian untuk SMA/MA diganti dengan sebutan “Seni Budaya” yang masuk ke dalam kelompok mata pelajaran Estetika dan dalam kurikulum 13 juga masih menggunakan istilah yang sama. aspek Budaya dalam mata pelajaran Seni Budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni.

Menurut Kamaril (2001), Pendidikan Seni memiliki tiga sifat yaitu,

1. sifat multidimensional tingkat berpikir, yang mana mata pelajaran seni budaya berperan mengembangkan kompetensi meliputi; persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri, dengan cara memadukan secara harmonis unsur-unsur logika, kinestesis, etika, dan estetika.
2. sifat multilingual adalah mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai medium, atau cara, seperti; bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran serta perpaduannya.
3. sifat multikultural mengandung makna menumbuhkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap keberagaman budaya nusantara dan mancanegara sebagai wujud sikap menghargai, bertoleransi demokrasi, beradab serta mampu hidup rukun dalam masyarakat dengan budaya yang majemuk.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Martina; 2019). Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Aryaningrum; 2017).

Langkah perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup rencana penilaian proses pembelajaran dan rencana penilaian hasil belajar peserta didik. Rencana penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan rencana penilaian yang akan dilakukan oleh guru untuk memantau proses kemajuan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan.

Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: a) pemahaman; b) penerapan; c) analisis; d) sintesis; dan e) evaluasi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu: a) menerima; b) menjawab/ reaksi; c) menilai organisasi; d) karakteristik dengan suatu nilai; dan e) kompleks nilai.

3) Ranah psikomotor, meliputi: a) keterampilan motorik; b) manipulasi benda-benda; dan c) koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengintai).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan afektif harus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Keberhasilan belajar tidak hanya bergabung pada kecerdasan tetapi sikap, kebiasaan dan keterampilan belajar juga memiliki andil yang cukup besar dalam menentukan keberhasilan prestasi belajar seseorang. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara material dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individu (Martina; 2019).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada di luar diri siswa. Faktor internal berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sifatnya dari luar diri siswa.

a. Faktor Interen

1) Jasmani

Dalam faktor jasmani meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, jika kesehatan dan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnanya sangat mempengaruhi belajar.

2) Faktor psikologis

Pada faktor psikologis meliputi, perhatian, minat bakat dan motif dari beberapa faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang minat belajar siswa tersebut.

b. Faktor Ekstern

1) Faktor keluarga

Keluarga adalah faktor yang sangat penting dalam mendidik anak. Di dalam faktor keluarga terdapat beberapa pengaruh yaitu, cara orang tua mendidik hubungan antara keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, beberapa faktor ini dapat menimbulkan hasil belajar yang baik jika berjalan dengan baik, tapi jika sebaliknya tidak berjalan dengan baik maka hasil belajar anak akan mengalami penurunan karena terganggu atau jadi beban oleh beberapa masalah tersebut.

2) Faktor sekolah

Sekolah sangat berperan aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya disiplin sekolah, hubungan guru dengan siswa, alat pelajaran dan metode belajar mengajar, beberapa faktor ini tentu guru yang harus lebih mengetahui akan kebutuhan siswanya.

3) Faktor masyarakat

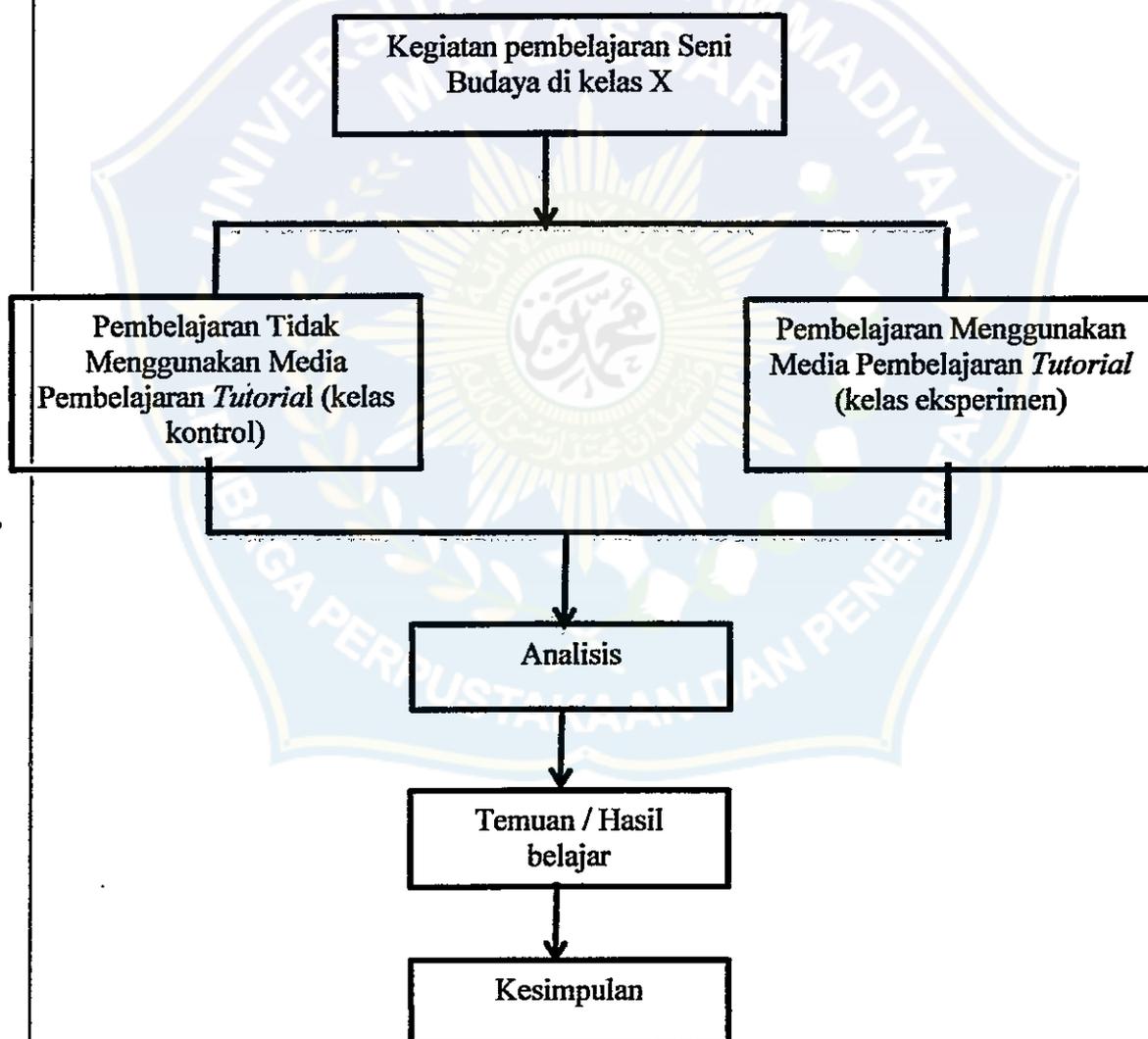
Selain faktor keluarga dan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar terdapat juga faktor masyarakat diantaranya kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat itu sendiri di mana ketiga saling berhubungan karena didalam kehidupan bermasyarakat yang baik akan memberikan pengaruh yang positif bagi siswa.

B. Kerangka Pikir

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial di MA DDI Citta digunakan untuk membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran lebih mudah dengan melihat tutorial. tujuan pembelajaran berbasis Video *Tutorial* adalah untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas (*mastery learning*) kepada peserta didik mengenai materi/bahan pelajaran yang sedang dipelajari. Terdapat beberapa hal yang menjadi identitas dari tutorial yaitu: pengenalan, penyajian informasi, pertanyaan dan respons jawaban, penilaian respons, pemberian umpan balik tentang respons, pembedaan, segmen pengaturan pembelajaran, dan penutup.

Pembelajaran berbasis video *tutorial* akan meningkatkan hasil belajar seni dan budaya karena dalam video tutorial terdapat pengulangan materi apabila peserta didik salah dalam praktek, sehingga hal tersebut akan membantu peserta didik dalam proses memahami praktek tersebut.

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:

H0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis video *tutorial* dan kelas siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis video *tutorial* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di MA DDI Citta Kabupaten Soppeng.

H1 : Terdapat pengaruh hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis video *tutorial* dengan kelas siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis video *tutorial* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di MA DDI Citta Kabupaten Soppeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian eksperimen dapat dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat dari dilakukannya perlakuan. Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti (Suharsimi Arikunto, 2011 : 9).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA DDI Citta, Desa Citta, Kecamatan Citta, Kabupaten Soppeng pada tahun 2020.

C. Desain penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas pertama dengan menggunakan media pembelajaran *Tutorial* sebagai kelas eksperimen dan yang kelas kedua tidak menggunakan media pembelajaran *Tutorial* sebagai kelas kontrol.

Desain penelitian eksperimen menggunakan *Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design* desain ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1. Desain Penelitian

KELOMPOK	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
I	O1	X1	O2
II	O3	X2	O4

Keterangan:

I : Kelas eksperimen

II : Kelas kontrol

X1 : Pembelajaran Seni Budaya dengan media *Tutorial*

X2 : Pembelajaran Seni Budaya Tanpa media *Tutorial*

O1 : *Pre-test* Kelas eksperimen

O2 : *Post-test* Kelas eksperimen

O3 : *Pre-test* Kelas kontrol

O4 : *Post-test* Kelas kontrol

Metode yang diterapkan ini dianggap cocok untuk menentukan hasil pembelajaran Seni Budaya, di mana desain ini terdapat *pretest, treatment*, dan *posttest*.

a. *Pretest* (tes awal)

Dilaksanakan pada hari yang sama untuk masing-masing kelompok penelitian. Kemampuan awal siswa pada penelitian ini yang diseimbangkan adalah kemampuan pada mata pelajaran seni budaya sehingga kedua kelompok yaitu

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari kemampuan awal yang sama.

b. *Treatment* (perlakuan)

Dilaksanakan selama dua kali tatap muka untuk masing-masing kelompok dengan setiap tatap muka sebanyak 4 jam pelajaran. Kelompok eksperimen menerima materi dengan strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *tutorial* dan kelompok kontrol menerima materi tanpa menggunakan media pembelajaran *Tutorial*.

c. *Posttest* (tes akhir)

Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya ialah pemberian tes akhir atau *posttest*. Hasil dari *posttest* ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar dicapai pada tiap kelompok, setelah melalui proses analisis data maka dapat diketahui apakah pembelajaran seni budaya menggunakan media pembelajaran *Tutorial* dapat dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng, yang terdiri atas 2 kelas, Sebanyak 30 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 3.1. Keadaan Populasi

No.	Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1.	X A	12	3	15 orang
2.	X B	13	2	15 orang
Jumlah populasi		25	5	30 orang

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha MA DDI Citta)

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, teknik pengambilan sampel dengan cara *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu seperti memiliki karakteristik yang sama dari jumlah siswa, dan aktivitas siswa. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X A dan siswa kelas X B. Di mana kelas X A sebagai kelas kontrol dan X B sebagai kelas eksperimen.

Tabel. 3.2. Keadaan Sampel

No.	Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1.	X A	12	3	15 orang
2.	X B	13	2	15 orang
Jumlah populasi		25	5	30 orang

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha MA DDI Citta)

E. 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 (Variabel Terikat)

Hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang di cerminkan dalam bentuk nilai, skor atau angka setelah mengikuti tes.

F. 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 MA DDI Citta Kabupaten Soppeng.

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 instrumen 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 tes tertulis yaitu tes pembelajaran Seni Budaya yang dikerjakan oleh siswa baik itu kelompok kelas kontrol maupun kelompok kelas eksperimen.

3. Dokumentasi

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

G. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Observasi adalah data yang diperoleh dari pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki sebagai data pendukung. Pada tahap observasi kegiatan mengajar Seni Budaya ini dilakukan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Mengamati kegiatan pembelajaran Seni budaya menggunakan atau tanpa menggunakan media *Tutorial*.
 - b. Mengamati situasi pada saat siswa belajar menggunakan atau tanpa menggunakan media *Tutorial*.
 - c. Mengamati kendala serta hal-hal yang mempermudah belajar peserta didik.
2. Tes digunakan untuk memperoleh data yang diinginkan yaitu sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media dengan tes berupa soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple chose*) sebanyak 15 soal *pretest* dan *posttest*.

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Nurgiyantoro, dkk (2009), uji t tepat untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan di antara dua kelompok. Uji t dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Asumsi dasar dari pengujian ini adalah normalitas dan homogenitas dari kedua data sebagai persyaratan analisis harus terlebih dahulu. Rumus uji t terdapat dua jenis yaitu uji t dengan *polled varian* dan uji t dengan *separated varian*, di mana rumus yang akan digunakan tergantung dari bentuk datanya.

Menurut Sugiyono (2011 : 142), ketentuan diterima atau ditolakanya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) $t_{hitung} < t_{table}$, maka H_1 ditolak, H_0 diterima dan tidak ada perbedaan
- 2) $t_{hitung} > t_{table}$, maka H_1 diterima, H_0 ditolak dan ada perbedaan

2. Uji persyaratan Analisis

Data siswa yang telah terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan uji t. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

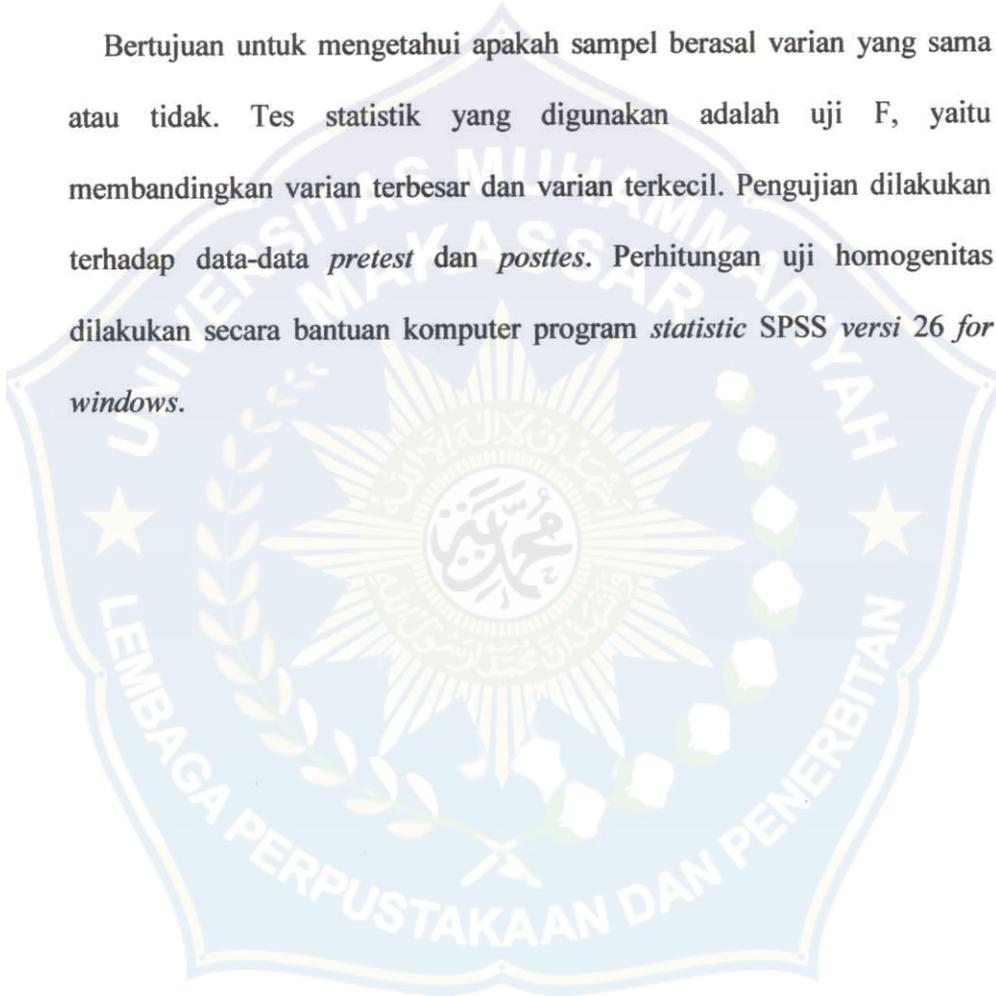
a. Uji Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi variable berdistribusi normal atau tidak. Jadi untuk memastikan apakah sebuah data hasil pengukuran yang bersangkutan berdistribusi normal, terhadap data tersebut harus dikenai uji Normalitas. Perhitungan dalam penelitian ini

dilakukan dengan bantuan computer program statistic SPSS *versi 26 for windows*.

b. Uji Homogenitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal varian yang sama atau tidak. Tes statistik yang digunakan adalah uji F, yaitu membandingkan varian terbesar dan varian terkecil. Pengujian dilakukan terhadap data-data *pretest* dan *posttes*. Perhitungan uji homogenitas dilakukan secara bantuan komputer program *statistic SPSS versi 26 for windows*.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *True Experimental Design* yang dilakukan di MA DDI Citta Kabupaten Soppeng di kelas X pada pembelajaran Seni budaya dengan materi Seni Budaya dilakukan yang dibagi ke dalam dua kelompok. Kelompok pertama, yaitu pembelajaran tanpa menggunakan media *Video Tutorial*. Pembelajaran tanpa menggunakan media *Video Tutorial* ini diberikan kepada kelas X A sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 15 orang. Kelompok kedua, pembelajaran dengan menggunakan media *Video Tutorial* ini diberikan kepada kelas X B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 15 orang. Jadi jumlah sampel secara keseluruhan ada 30 orang yang terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

Deskripsi data dalam penelitian ini memberikan gambaran mengenai karakteristik distribusi skor dan subyek penelitian untuk masing-masing subyek yang diteliti. Penelitian ini mengambil subyek sebanyak 30 siswa yang mengikuti mata pelajaran Seni Budaya materi Anyaman di MA DDI Citta Kabupaten Soppeng, yang terdiri atas dua kelas yaitu kelas X A dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa dan kelas X B dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa.

a. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

No	Aktivitas	Kelas Kontrol			
		Pertemuan		Mean	Persentase %
		I Pre Test	II Post Test		
1	Kehadiran Siswa	15	15	15	100%
2	Mengisi absen secara <i>daring</i> tepat waktu	15	15	15	100%
3	Siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran	11	15	13	86,66%
4	Kesopanan	15	15	15	100%
5	Siswa yang bertanya mengenai pembelajarn tersebut	2	1	1,5	10%
6	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal tepat waktu	10	13	11,5	76,66
7	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal	15	15	15	100%

Berdasarkan tabel 4.1 hasil observasi kelas kontrol terdapat 15 siswa pada kelas X A yang mengikuti pembelajaran pretest dan posttest dapat dilihat dengan presentase mengikuti pembelajaran 100%, Mengisi absen secara *daring* tepat waktu 100%, Siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran 86,66% dengan penjabaran memperhatikan dari info grub soal pretest hanya 11 siswa

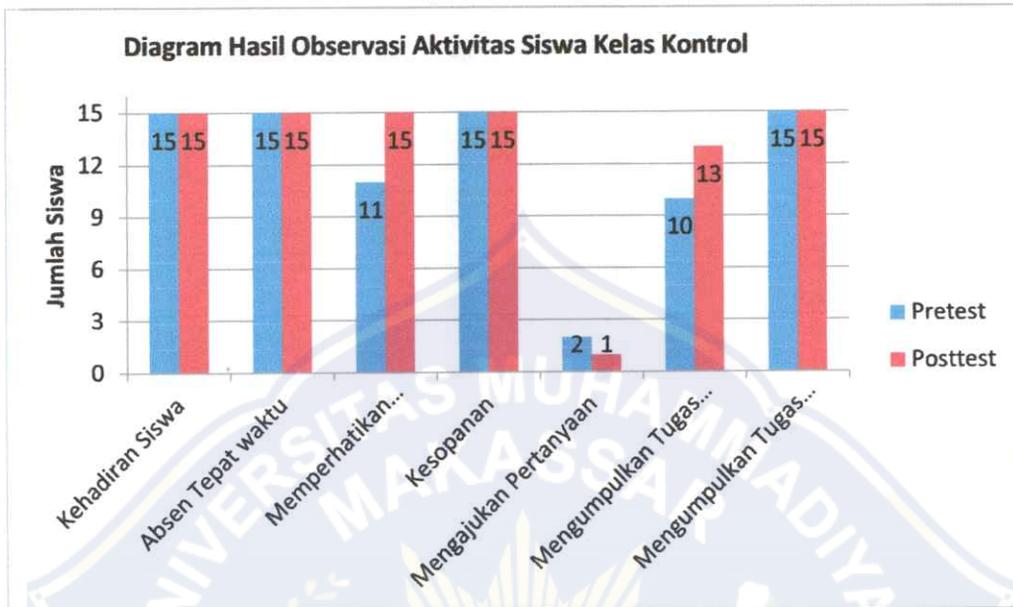
selebihnya tidak terbaca pada info grub sedangkan dari soal posttes 15 siswa memperhatikan, Kesopanan 100%, Siswa yang bertanya mengenai pembelajaran tersebut sebanyak 2 orang pada soal pretest dan 1 orang pada soal posttest, karena hanya 2 orang yang tidak paham pada soal pretest dan 1 orang yang tidak paham pada soal posttest jadi total presentase 10%, siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu sebanyak 10 orang pada soal pretest dan 13 pada soal posttest jadi total presentase 76,66% akan tetapi semua siswa mengumpulkan tugas walaupun tidak tepat waktu karna guru menggunakan sistem toleransi dikarenakan ada beberapa kendala, termasuk koneksi jaringan tidak terlalu stabil pada tempatnya masing-masing jadi total presentase yang mengumpulkan tugas sebanyak 100%.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

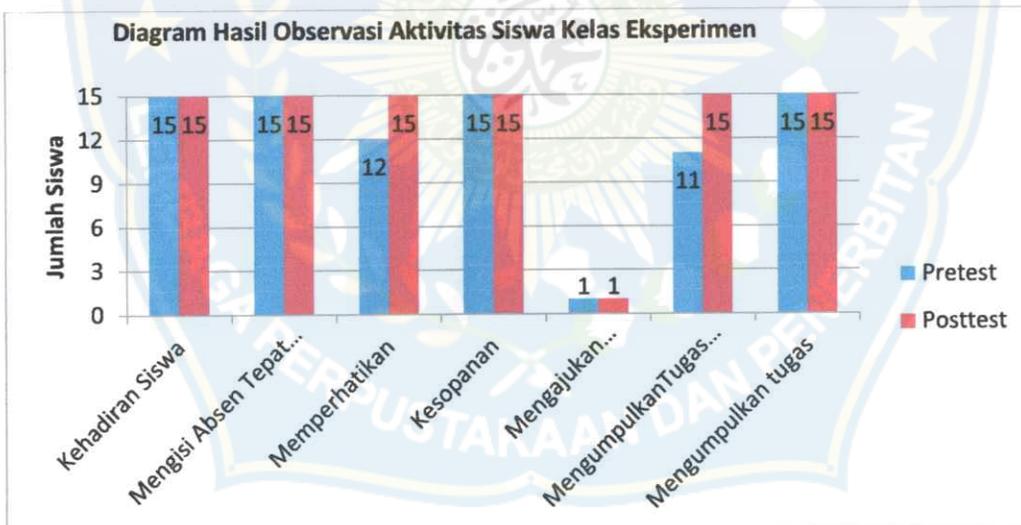
No	Aktivitas	Kelas Eksperimen			
		Pertemuan		Mean	Persentase %
		I Pre Test	II Post Test		
1	Kehadiran Siswa	15	15	15	100%
2	Mengisi absen secara <i>daring</i> tepat waktu	15	15	15	100%
3	Siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran	12	15	13,5	90%
4	Kesopanan	15	15	15	100%
5	Siswa yang bertanya mengenai pembelajaran tersebut	1	1	1	6%

6	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal tepat waktu	11	15	13	86,66%
7	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal	15	15	15	100%

Berdasarkan tabel 4.2 hasil observasi kelas kontrol terdapat 15 siswa pada kelas X B yang mengikuti pembelajaran pretest dan posttest dapat dilihat dengan presentase mengikuti pembelajaran 100%, Mengisi absen secara *daring* tepat waktu 100%, Siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran 90% dengan penjabaran memperhatikan dari info grub soal pretest hanya 12 siswa selebihnya tidak terbaca pada info grub sedangkan dari soal posttes 15 siswa memperhatikan, Kesopanan 100%, Siswa yang bertanya mengenai pembelajaran tersebut sebanyak 1 orang pada soal pretest dan 1 orang pada soal posttest, karena hanya 1 orang yang tidak paham pada soal pretest dan 1 orang yang tidak paham pada soal posttest jadi total presentase 6%, siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu sebanyak 11 orang pada soal pretest dan 15 pada soal posttest jadi total presentase 86,66% akan tetapi semua siswa mengumpulkan tugas walaupun tidak tepat waktu karna guru menggunakan sistem toleransi dikarenakan ada beberapa kendala, termasuk koneksi jaringan tidak terlalu stabil pada tempatnya masing-masing jadi total presentase yang mengumpulkan tugas sebanyak 100%.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol



Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram 4.1 dan 4.2, terlihat perbedaan aktivitas kegiatan siswa dalam proses pembelajaran baik *pretest* maupun *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dilihat dari persentase setiap aktivitas siswa terdapat perbedaan serta persamaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Persamaannya yaitu pada poin aktivitas kehadiran siswa, kesopanan, siswa mengumpulkan tugas/soal dan aktivitas siswa mengisi absen secara *daring* tepat waktu. Sedangkan perbedaannya yaitu pada poin siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran, siswa yang mengajukan pertanyaan siswa yang mengumpulkan tugas/soal tepat waktu. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada kelas eksperimen aktivitas belajar siswa lebih besar dari kelas kontrol.

b. Hasil Analisis Belajar Siswa

Data hasil belajar terdiri dari nilai *pretest* dan *posttest*, dimana *pretest* diberikan sebelum dilakukannya perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan untuk *posttest* diberikan setelah menerima perlakuan. *Pretest* dilakukan pada awal pertemuan sedangkan untuk *posttest* dilakukan pada akhir pertemuan. Berikut data *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	15	26	86	51,13	17,150
Post-test Eksperimen	15	66	93	83,60	6,501
Pre-test Kontrol	15	26	86	51,27	17,738
Post-test Kontrol	15	53	86	71,20	9,159
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan deskripsi data, rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol, akan tetapi tidak terpaut jauh atau signifikan yaitu 51,13 untuk kelas eksperimen dan 51,27 untuk kelas kontrol.

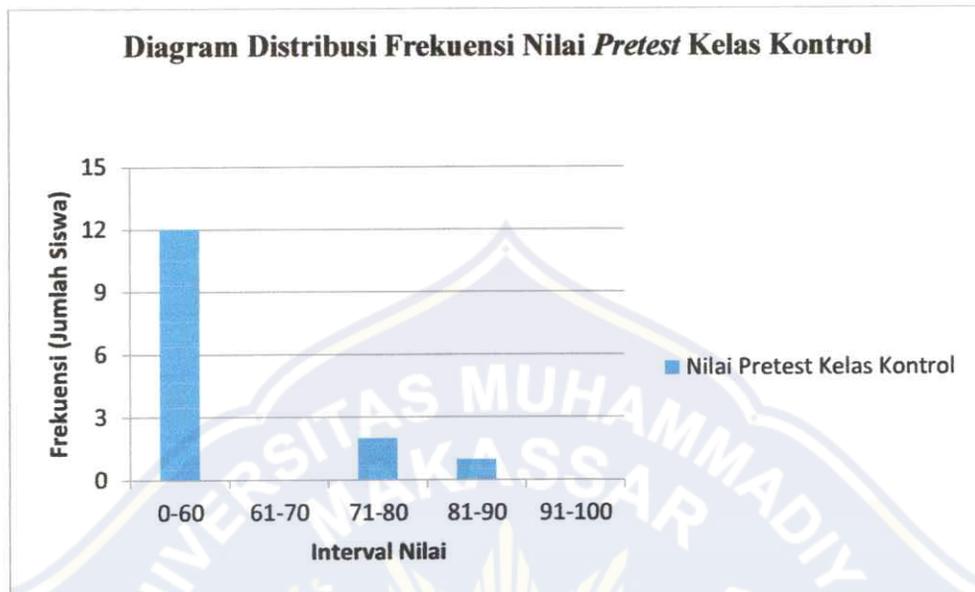
1) Deskripsi Data Pembelajaran Seni Budaya Kelas Kontrol

a) *Pretest*

Berdasarkan hasil pengamatan dari seluruh siswa kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa yang diberi test materi Seni Budaya, tidak diperoleh nilai 100. Nilai maksimal yang mampu dicapai siswa adalah 86, sedangkan nilai terendah adalah 26. Hasil *pretest* kelas X A MA DDI Citta Kabupaten Soppeng ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil
0-60	12	80%	Sangat Rendah
61-70	-	-	Rendah
71-80	2	13%	Sedang
81-90	1	7%	Tinggi
91-100	-	-	Sangat Tinggi
Jumlah	15	100 %	



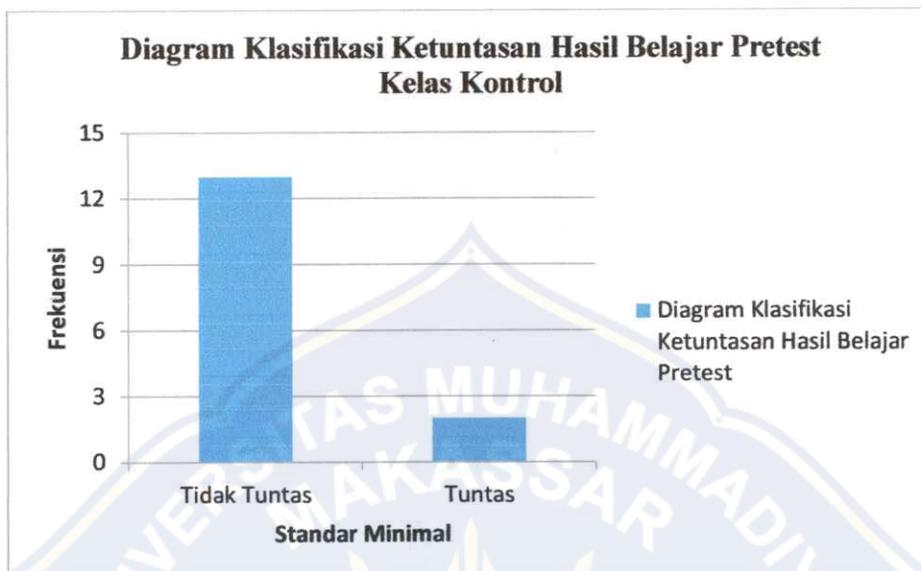
Gambar 4.3 diagram distribusi frekuensi nilai pretest kelas kontrol

Berdasarkan tabel dan diagram 4.3, dijelaskan bahwa siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada *pretest* berjumlah 1 siswa, sedangkan untuk taraf nilai 81-90 diperoleh 1 siswa, nilai 71-80 diperoleh 2 siswa, dan nilai 0-60 diperoleh 12 siswa.

Berdasarkan skor hasil belajar siswa tersebut dapat diklasifikasikan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Seni Budaya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.4 Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* Kelas Kontrol

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	2	13 %
Tidak Tuntas	13	87 %
Jumlah	15	100 %



Gambar 4.4 Diagram Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest

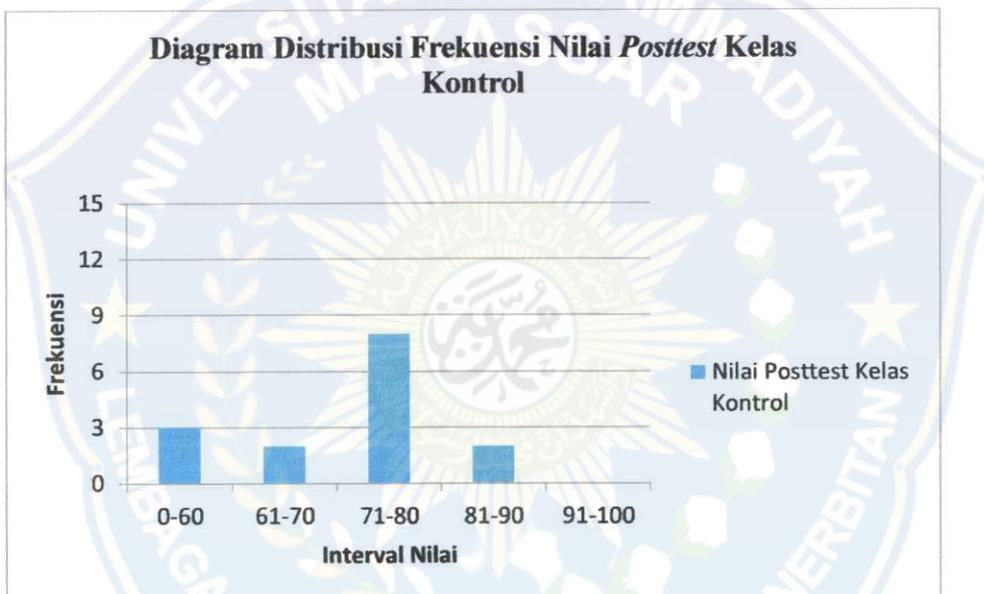
Apabila data di tersebut dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut yakni 75. Maka kategori siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 orang dan kategori siswa yang tuntas sebanyak 2 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu siswa yang tuntas hanya 13% \leq 87% tergolong rendah.

a) *Posttest*

Berdasarkan hasil pengamatan dari seluruh siswa kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa yang diberi test materi Seni Budaya, tidak diperoleh nilai 100. Nilai maksimal yang mampu dicapai siswa adalah 86 sedangkan nilai terendah adalah 53. Hasil *posttest* kelas X A MA DDI Citta Kabupaten Soppeng ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil
0-60	3	20%	Sangat Rendah
61-70	2	13%	Rendah
71-80	8	54%	Sedang
81-90	2	13%	Tinggi
91-100	-	-	Sangat Tinggi
Jumlah	15	100 %	

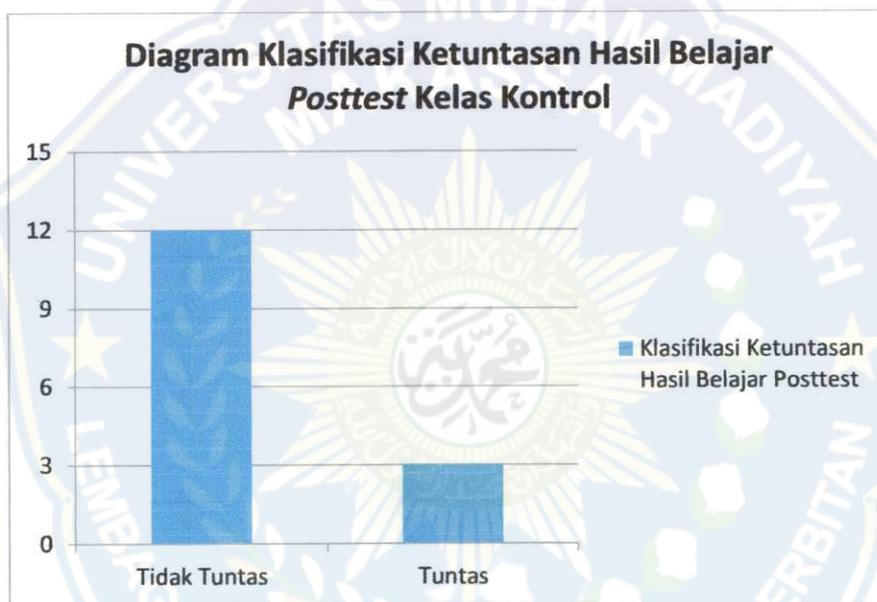
**Gambar 4.5 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol**

Berdasarkan tabel dan diagram 4.5, dapat dijelaskan bahwa siswa yang mendapat nilai 81-90 berjumlah 2 siswa, siswa yang mendapat nilai 71-80 berjumlah 8 orang, siswa yang mendapat nilai 61-70 berjumlah 2 orang dan siswa yang mendapat nilai 0-60 berjumlah 3 siswa.

Berdasarkan skor hasil belajar siswa tersebut dapat diklasifikasikan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Seni Budaya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest* Kelas Kontrol

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	3	80%
Tidak Tuntas	12	20%
Jumlah	15	100 %

**Gambar 4.6 Diagram Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest***

Apabila data diagram 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut yakni 75. Maka kategori siswa tidak tuntas sebanyak 12 orang dan kategori siswa tuntas sebanyak 3 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu siswa yang tidak tuntas sebanyak 80%.

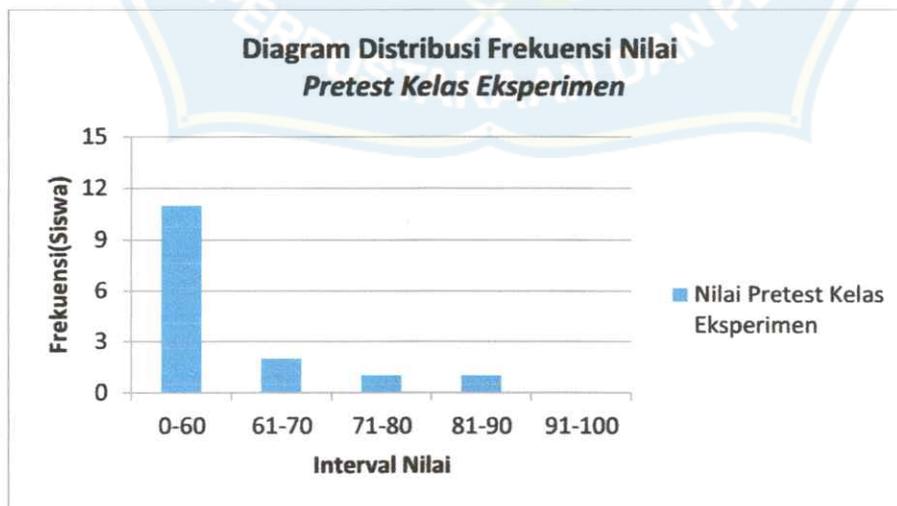
2) Deskripsi Data Pembelajaran Seni Budaya Kelas Eksperimen

a) *Pretest*

Berdasarkan hasil pengamatan dari seluruh siswa kelas eksperimen yang berjumlah 15 siswa yang diberi test materi Seni Budaya, tidak diperoleh nilai seratus. Nilai maksimal yang mampu dicapai siswa adalah 86 sedangkan nilai terendah adalah 26. Hasil *pretest* kelas X B MA DDI Citta Kabupaten Soppeng ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil
1	0-60	11	73%	Sangat Rendah
2	61-70	2	13%	Rendah
3	71-80	1	7%	Sedang
4	81-90	1	7%	Tinggi
5	91-100	-	-	Sangat Tinggi
	Jumlah	15	100 %	



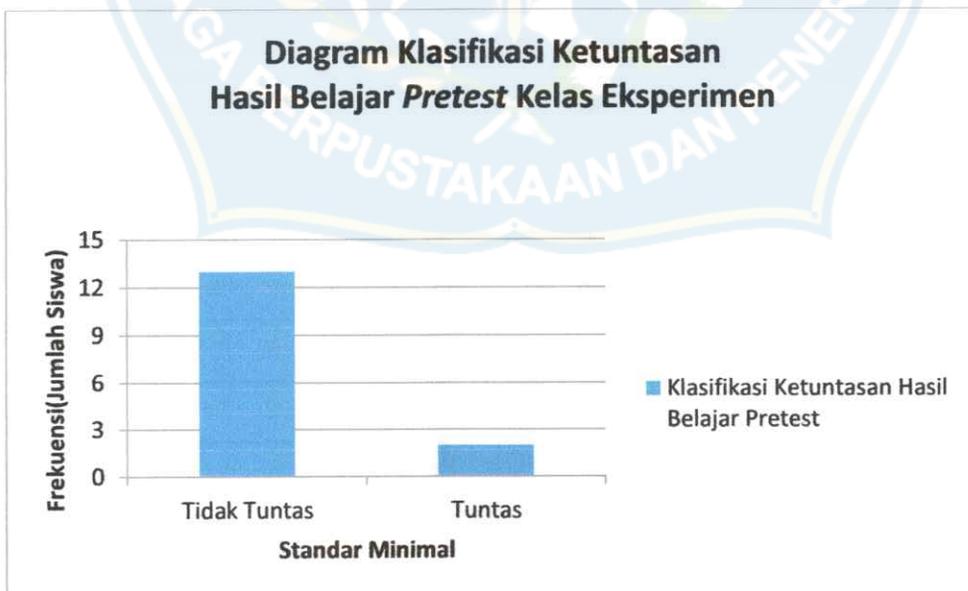
Gambar 4.7 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan diagram 4.7, dijelaskan bahwa siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada *pretest* berjumlah 1 siswa dengan nilai 86 untuk taraf nilai 81-90 diperoleh 1 siswa termasuk siswa yang memperoleh nilai tertinggi, nilai 71-80 juga diperoleh 1 siswa, nilai 61-70 berjumlah 2 siswa, dan nilai 0-60 berjumlah 11 siswa.

Berdasarkan skor hasil belajar siswa tersebut dapat diklasifikasikan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Seni Budaya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8 Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eksperimen

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	2	13%
Tidak Tuntas	13	87%
Jumlah	15	100 %



Gambar 4.8 Diagram Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eksperimen

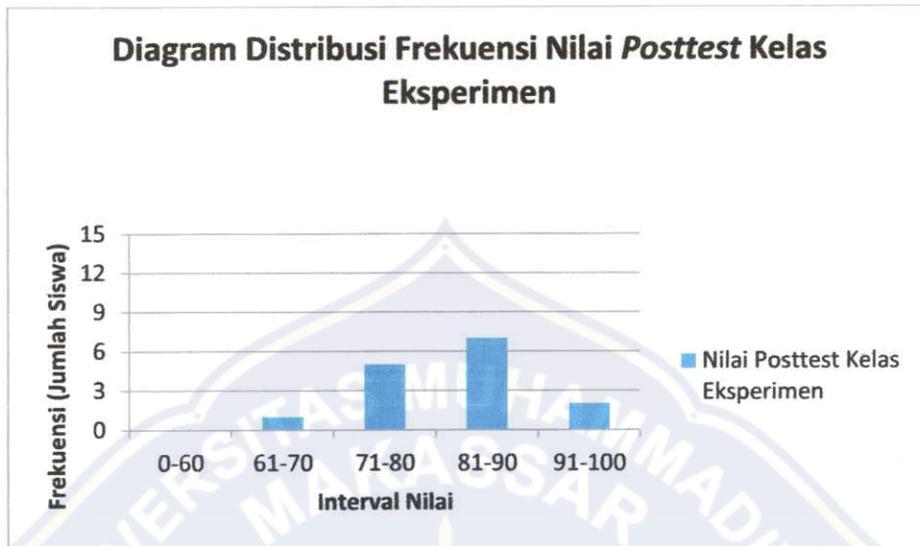
Apabila tabel dan diagram tersebut dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut yakni 75. Maka kategori siswa tidak tuntas sebanyak 13 orang dan kategori siswa tuntas sebanyak 2 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu siswa yang tuntas hanya $13\% \leq 87\%$ tergolong rendah.

b) *Posttest*

Berdasarkan hasil pengamatan dari seluruh siswa kelas eksperimen yang berjumlah 15 siswa yang diberi test materi Seni Budaya, tidak diperoleh nilai 100. Nilai maksimal yang mampu dicapai siswa adalah 93 sedangkan nilai terendah adalah 66. Hasil *posttest* kelas X B MA DDI Citta Kabupaten Soppeng ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil
0-60	-	-	Sangat Rendah
61-70	1	-	Rendah
71-80	5	20%	Sedang
81-90	7	40%	Tinggi
91-100	2	40%	Sangat Tinggi
Jumlah	15	100 %	



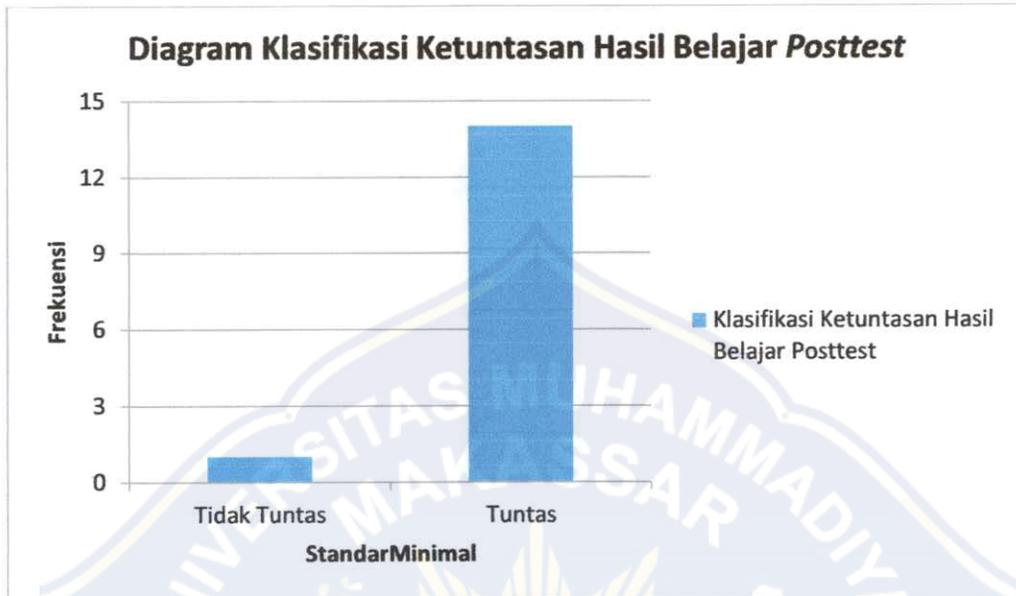
Gambar 4.9 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan diagram 4.9, dapat dijelaskan bahwa setelah menerima perlakuan atau setelah menggunakan media *Video Tutorial*, siswa yang mendapat nilai 91-100 berjumlah 2 siswa, nilai 81-90 berjumlah 7 siswa, nilai 71-80 berjumlah 5 siswa, dan nilai 61-70 berjumlah 1 siswa.

Berdasarkan skor hasil belajar siswa tersebut dapat diklasifikasikan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Seni Budaya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10 Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	14	94 %
Tidak Tuntas	1	6%
Jumlah	15	100 %



Gambar 4.10 Diagram Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen

Apabila diagram 4.10 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut yakni 75. Maka hasil belajar siswa pada materi Seni Budaya yang ditentukan oleh peneliti, kategori siswa tidak tuntas sebanyak 1 orang dan kategori siswa tuntas sebanyak 14 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu siswa yang tuntas 94%.

3) Perbandingan Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil pengamatan dari seluruh siswa kelas kontrol dan siswa eksperimen yang masing-masing berjumlah 15 siswa yang diberi test materi anyaman seni budaya, tidak diperoleh nilai 100. Nilai maksimal yang mampu dicapai siswa pada kelas kontrol adalah 86 dan nilai terendah adalah 26. Sedangkan, nilai maksimal yang mampu dicapai siswa pada kelas eksperimen

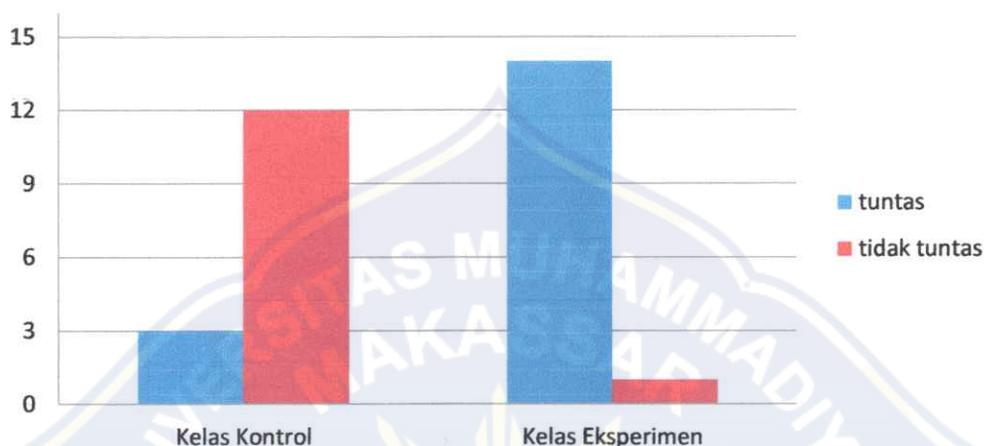
adalah 93 dan nilai terendah adalah 26. Perbandingan hasil *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen kelas X MA DDI Citta ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Tabel Perbandingan Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kategori (KKM 75)		Jumlah
	Tuntas	Tidak Tuntas	
Kelas Kontrol (X A)	3	12	15
Kelas Eksperimen (X B)	14	1	15
Jumlah			30

Apabila data pada tabel 4.11 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut yakni 75. Maka perbandingan hasil *posttest* siswa antara kelas kontrol kategori siswa tuntas sebanyak 3 orang dan tidak tuntas sebanyak 12 orang. Sedangkan pada kelas eksperimen, kategori siswa tuntas sebanyak 14 orang dan tidak tuntas sebanyak 1 orang.

Diagram Perbandingan Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Gambar 4.11 Diagram Perbandingan Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

c. Analisis Statistik Interferensial

Analisis statistik interferensial dengan uji-t dilakukan guna mengungkapkan efektif tidaknya penggunaan media *Video Tutorial* pada pembelajaran Seni Budaya pada materi Anyaman. Hasil analisis statistik interferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Analisis statistik interferensial menggunakan bantuan program *Statistical For Social Science* (SPSS) versi 26. Sebelum melakukan analisis statistika interfensial, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji-t atau uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data masing-masing variabel normal atau tidak. Pengambilan keputusan uji normalitas ini dilakukan dengan membandingkan hitung dengan tabel pada taraf signifikansi 5%.

Adapun kriteria pengambilan keputusan uji normalitas menurut Sugiyono (2011:

82) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika hitung \leq tabel maka data tersebut normal.
- 2) Jika hitung $>$ tabel maka data tersebut tidak normal.

Hasil uji normalitas diperoleh dari skor *pre-test* dan *post-tets* pembelajaran Seni Budaya. Data tersebut kemudian diolah menggunakan program komputer SPSS 26. Syarat data berdistribusi normal apabila nilai P yang diperoleh dari perhifungan lebih besar dari hasil signifikansi 5% (0.05) atau dengan kata lain memakai teknik *Paired Sampels T-Test* dan data tidak berdistribusi normal jika nilai P yang diperoleh lebih kecil dari 5% (0.05) . Berikut disajikan tabel hasil perhitungan hasil uji normalitas hasil skor *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.11 Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Stat istic	df	Sig.	Stat istic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen(Tutorial)	,190	15	,150	,941	15	,390
	Post-Test Eksperimen (Tutorial)	,244	15	,017	,831	15	,009
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	,150	15	,200	,939	15	,375
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	,245	15	,016	,918	15	,182

Pada tabel 4.11 menggunakan perhitungan komputer dengan program SPSS versi 26 diketahui nilai signifikansi (sig.) untuk semua data $> 0,05$, 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 4.12 Uji 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			
P a i r 1	Pre-test	-	14,8	3,82	-	-	-	14	,000
	Eksp erimen - Post-test	32,467	22	7	40,675	24,258	8,483		
P a i r 2	Pre-test	-	14,9	3,86	-	-	-	14	,000
	Kontrol - Post-test	19,933	55	1	28,215	11,652	5,162		

Tabel 4.12 memperlihatkan hasil uji paired sample T test di mana pada pair 1 dan pair 2 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pair 1 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media Video *Tutorial* pada hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Seni Budaya pada materi Anyaman. Berikut tabel untuk melihat seberapa besar pengaruh media yang digunakan.

Tabel 4.13 Uji Paired Samples Statistics Data *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test Eksperimen	51,13	15	17,150	4,428
	Post-test Eksperimen	83,60	15	6,501	1,678
Pair 2	Pre-test Kontrol	51,27	15	17,738	4,580
	Post-test Kontrol	71,20	15	9,159	2,365

Tabel 4.13 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari kondisi siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan. Hal tersebut dilihat pada Mean *posttest* adalah 83.60 lebih besar dari mean *pretest* yaitu 51.13. Karena Mean *posttest* lebih besar, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Tutorial* pada pembelajaran Seni Budaya itu memiliki pengaruh dan efektif. Artinya penelitian ini efektif.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui tingkat varians data. Hasil uji homogenitas diperoleh dari skor *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol pembelajaran Seni Budaya. Data tersebut kemudian diolah menggunakan

program komputer SPSS *versi* 26. Berikut disajikan tabel hasil perhitungan hasil uji homogenitas.

Tabel 4.14 Distribusi Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1,206	1	28	,282
	Based on Median	,747	1	28	,395
	Based on Median and with adjusted df	,747	1	26,59 7	,395
	Based on trimmed mean	1,191	1	28	,284

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengolahan angka dilakukan dengan program SPSS *versi* 26 di atas, diperoleh nilai signifikansi based of mean 282 > 0,05, hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok data untuk variabel hasil belajar yang diambil adalah homogen dan memenuhi persyaratan analisis.

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan deskripsi data dan uji persyaratan analisis telah menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Untuk keperluan hipotesis digunakan statistika inferensial dengan bantuan SPSS *versi* 26 yaitu statistika uji t, dalam hal ini uji t sampel independen.

Kriteria pengujianya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak ada perbedaan antara dua perlakuan yang diberikan. Sebaliknya, hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya

hasil belajar kelas eksperimen yang diajar dengan media *Tutorial* lebih baik dari pada hasil belajar kelas kontrol yang diajar dengan media pembelajaran konvensional.

Secara umum dapat disimpulkan penelitian media *Video Tutorial* berpengaruh dalam pembelajaran Seni Budaya, dibuktikan dengan hasil angka yang diperoleh yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti ada perbedaan kemampuan hasil belajar dengan menggunakan *Video Tutorial* dan tanpa menggunakan media *Video Tutorial*. Jadi, penggunaan *Video Tutorial* terbukti berpengaruh dalam pembelajaran Seni Budaya pada siswa kelas X B MA DDI Citta Kabupaten Soppeng. Untuk lebih jelasnya berikut tabel t_{hitung} dan t_{tabel} .

Tabel 4.15 Uji Independent Samples T Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1,206	,282	4,276	28	,000	12,400	2,900	6,460	18,340
	Equal variances not assumed			4,276	25,250	,000	12,400	2,900	6,431	18,369

Keterangan: N = 30

Df = 28

T_{hitung} = 4,276T_{tabel} = 1,701

Jadi, kesimpulan yang dapat diperoleh mengenai hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara nilai pembelajaran Seni Budaya materi Anyaman pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan berbeda. Hal ini

berarti penggunaan media video *Tutorial* berpengaruh pada pembelajaran Seni Budaya Anyamana siswa kelas X B MA DDI Citta Kabupaten Soppeng.

B. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Video Tutorial* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini bisa dilihat dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kedua kelas. Bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar *posttest* siswa kelas eksperimen sebesar 83,60. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata hasil belajar *posttest* siswa sebesar 71,20. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam tingkat kemampuan siswa. Artinya bahwa ketika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sama, maka besarnya hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol akan seimbang atau hasilnya tidak jauh berbeda. Tetapi berbeda ketika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda, maka hasilnya juga berbeda.

Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa terlihat jenuh dengan pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga perhatian siswa tidak terfokus pada materi. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru mengenai materi Anyaman dan diberi tujuan pembelajaran untuk di tulis dalam buku catatan. Setelah itu, siswa dituntun untuk mencatat materi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan mengerjakan tugas. Hal

tersebutlah yang membuat siswa sulit untuk memahami materi serta berpikir kritis.

Sedangkan proses pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias. Hal ini terlihat ketika diawal pembelajaran siswa diberikan penjelasan tentang materi Anyaman, dengan memperlihatkan uraian materi di dalam media video *Tutorial* sehingga siswa mendapatkan lebih banyak waktu menelaah uraian materi serta menjawab beberapa pertanyaan dalam bentuk soal pilihan ganda, setelah siswa betul-betul paham maka guru memberikan tugas yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan video *Tutorial*, siswa tidak hanya memahami uraian materi namun mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian relevan oleh Hadi pada tahun 2017 dalam skripsinya berjudul : “Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar”. Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memandu siswa secara individual untuk menyelesaikan program pembelajaran yang terdiri dari uraian materi, dan evaluasi pembelajaran, mampu memberikan sajian informasi yang konkret sehingga siswa dalam kelas dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib, hal ini akan mempengaruhi iklim kelas yang positif dan jelas akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Jadi ternyata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Tutorial* lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan media *Video Tutorial* dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Ini berarti hipotesis diterima, yaitu media *Video Tutorial* berpengaruh pada pelajaran Seni Budaya kelas X B MA DDI Citta Kabupaten Soppeng. Hal tersebut ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,276 > 1,701$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Simpulannya yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media *video Tutorial* dengan siswa yang diajar dengan tanpa menggunakan media *video Tutorial* siswa kelas X MA DDI Citta Kabupaten Soppeng.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video *tutorial* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Seni Budaya materi Anyaman pada siswa kelas X B MA DDI Citta Kabupaten Soppeng. Dilihat dari peningkatan nilai yang terjadi berdasarkan nilai hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Pada *pretest* hanya 2 siswa yang mencapai KKM 75 (tuntas), setelah diberikan perlakuan dan melaksanakan *posttest* terdapat peningkatan yaitu 14 siswa mencapai KKM 75 atau melampaui KKM 75 (tuntas). Peningkatan hasil belajar siswa juga ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,276 > 1,701$. Dengan demikian hasil hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

Kepada para pendidik khususnya guru MA DDI Citta Kabupaten Soppeng, agar dapat menjadikan media video *tutorial* sebagai pembelajaran alternatif dalam pembelajaran Seni Budaya di sekolah agar dapat lebih mengaktifkan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryningrum,Erlina. 2017. Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS, (Online), Vol.2,No.2,(<https://journal.unnes.ac.id/.diakses> 2januari 2020).
- Babadu, j.s. Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bungin, Burhan.2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Cepi Riyana, 2004, Strategi Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Menerapkan konsep Instructional Teknologi, Jurnal Edutech, Jurusan Kurtek Bandung
- Djahiri, A. Kosasi. 1994. *Dasar umum Metodologi Pengajaran Pendidikan Nilai Moral*. Bandung: Ikip Bandung
- Djamarah.2008. *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Efendi, Anwar. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis video tutorial pada mata kuliah mekanika tanah*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret
- Emzir. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pergoda.
- Erlangga.Jakarta,2003. Ahmad Insan,media pembelajaran.Erlangga.Jakarta,2004.
- Gardner, Howard. 2003. *Kecerdasan Majemuk*. (Terjemahan Drs. Alexander Sindoro). Batam Centre: Interaksara.
- Gerlach dan Elly.1971. *Teaching and Media a systematic approach*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- di, Sofyan 2017. *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*.
<http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepndas/article/view/849/521>
- Heninich, Robert dkk 2011. *Media Pembelajaran Berbasis Komputer*

- Hugiono. Poerwantana. 2000. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Howard, Gardner. 2003. *Kecerdasan Majemuk*. (Terjemahan Drs. Alexander Sindoro). Batam Centre: Interaksara.
- Kamaril, Cut. 2001. *Pendidikan Seni Rupa/ Kerajinan Tangan*. Jakarta: Depdiknas
- Karwono, Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Louis, Gottschalk. 2000. *Mengerti Sejarah*. Depok: Universitas Indonesia.
- Martina, 2019. *Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tulung Selapan Kabupaten Oki*, (Online), Vol. 1, No. 2, (<http://jurnal.radenfatah.ac.id/>, diakses 27 desember 2019).
- Musfiqon, 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbanuan Software Adobe Captive 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik* <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/17719>
- Pamadi, Hajar 2012. *Seni keterampilan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rusman, dkk (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kenoana Prenada Media Group.
- Suryani, Setiawan, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumarsono, Sianturi. 2019. *Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Tematik di Sekolah Dasar*, (Online), Vol.6,No.2. (<https://www.ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/>, diakses 29 januari 2020).
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publising.

- Somantri, Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan Ips*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- . 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharmisi Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia. Halaman 47
- Syamsuri, Syukri. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.
- Syifa. 2011. *Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pencemaran Air Menggunakan Guide Discovery*. Bandung. Diakses dari http://repository.upi.edu/operator/upload/s_bio_0602790_chapter.pdf (14 Agustus 2012; 11: 13 wib)
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yuliana FH, Riswan Jaenudin, Deskoni. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang*. <https://web.facebook.com/notes/pkbn-indonesia/apa-beda-pembelajaran-tutorial-di-pkbn-dan-tatap-muka-di-sekolah-umum-/1747091862276263/?rdc=1&rdr>.
- Yosi, Abdian, Tindo. 2015. *Pengertian Pengaruh* (Online) <http://yosiantindaon.co.id/2012/11/pengertian-pengaruh.html>, diakses pada diakses 7 desember 2019.

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a crescent moon and a star, surrounded by a laurel wreath. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, "MAKASSAR" is in the center, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is arched across the bottom.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar tes

Nama:

Kelas:

Pilihlah salah satu jawaban yang tepat dibawah ini!

1. Hasil produk kerajinan tangan yang dibuat dari bahan kertas adalah
 - a. Kerajinan Batik
 - b. Kerajinan Anyaman**
 - c. Kerajinan Sedotan
 - d. Kerajinan Botol
2. Berapakah ukuran tepi kertas yang biasa disisakan untuk membuat anyaman bermotif catur
 - a. 1 cm
 - b. 2 cm**
 - c. 3 cm
 - d. 4 cm
3. Hasil produk kerajinan tangan yang di buat dari bahan kertas adalah . .
 - a. Kerajinan Ukir
 - b. Kerajinan Melukis
 - c. Kerajinan anyaman**
 - d. Kerajinan batik
4. Berapakah ukuran pola anyaman bermotif catur
 - a. 1cm**
 - b. 2 cm
 - c. 3 cm
 - d. 4 cm
5. Alat yang digunakan untuk membuat anyaman kertas, kecuali...
 - a. Cutter
 - b. Lem
 - c. Penggaris
 - d. Plastik**
6. Berapakah ukuran kertas kedua yang dipotong untuk membuat anyaman bermotif catur menggunakan kertas jilid

- a. 1 cm
- b. 2 cm
- c. 3 cm
- d. 4cm

7. Salah satu ciri kerajinan berbahan lunak adalah...

- a. Mudah didapat
- b. Harganya murah
- c. Bentuknya bagus
- d. Mudah dibentuk**

8. Karya kerajinan sebagai benda pakai dan karya kerajinan sebagai benda hias, merupakan...

- a. Fungsi produk kerajinan dari bahan lunak
- b. Tujuan produk keagamaan dari bahan lunak
- c. Fungsi produk kerajinan dari bahan kasar
- d. Fungsi produk kerajinan dari bahan buatan**

9. Teknik pembuatan produk dari bahan lunak, kecuali adalah...

- a. Membentuk
- b. Membordir**
- c. Menganyam
- d. Mengukur

10. dibawah ini manakah yang bukan termasuk anyaman kertas

a.



b.



c.

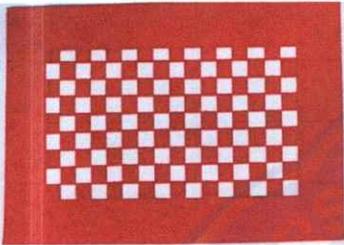


d.

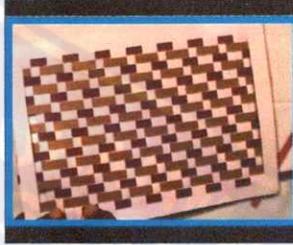


11. dibawah ini manakah yang dimaksud anyaman bermotif catur

a.



b.



c.



d.



12. Bacalah petunjuk acak membuat anyaman kertas berikut!

- 1) Selanjutnya, potonglah kertas mengikuti garis yang telah dibuat dengan menggunakan cutter.
- 2) Langkah pertama, buatlah pola pada kertas yang akan digunakan
- 3) Selanjutnya, mulailah menganyam dengan motif anyaman kertas yang telah disediakan.
- 4) Ambil kertas kedua, lalu cutter secara memanjang dengan lebar 1 cm. Samakan lebar antara kertas pertama dan kertas kedua.
- 5) Setelah selesai menganyam, rapikan ujung-ujung kertas anyaman agar terlihat rapi.
- 6) Buatlah garis-garis pada kertas dengan menggunakan pensil dan penggaris ukur jarak antar garis dengan panjang 1-15cm. Dan bagian tepi kertas sisakan jarak 2 cm.
- 7) Berilah lem, lalu rekatkan pada bagian tepi kertas agar anyaman tidak terlepas.

Susunlah urutan petunjuk acak membuat anyaman kertas tersebut menjadi benar!

- a. 1-2-3-4-5-6-7
- b. 7-2-6-4-1-3-5

c. 2-6-4-1-3-5-7

d. 2-4-6-1-3-5-7

13. Berikut adalah macam-macam anyaman kecuali

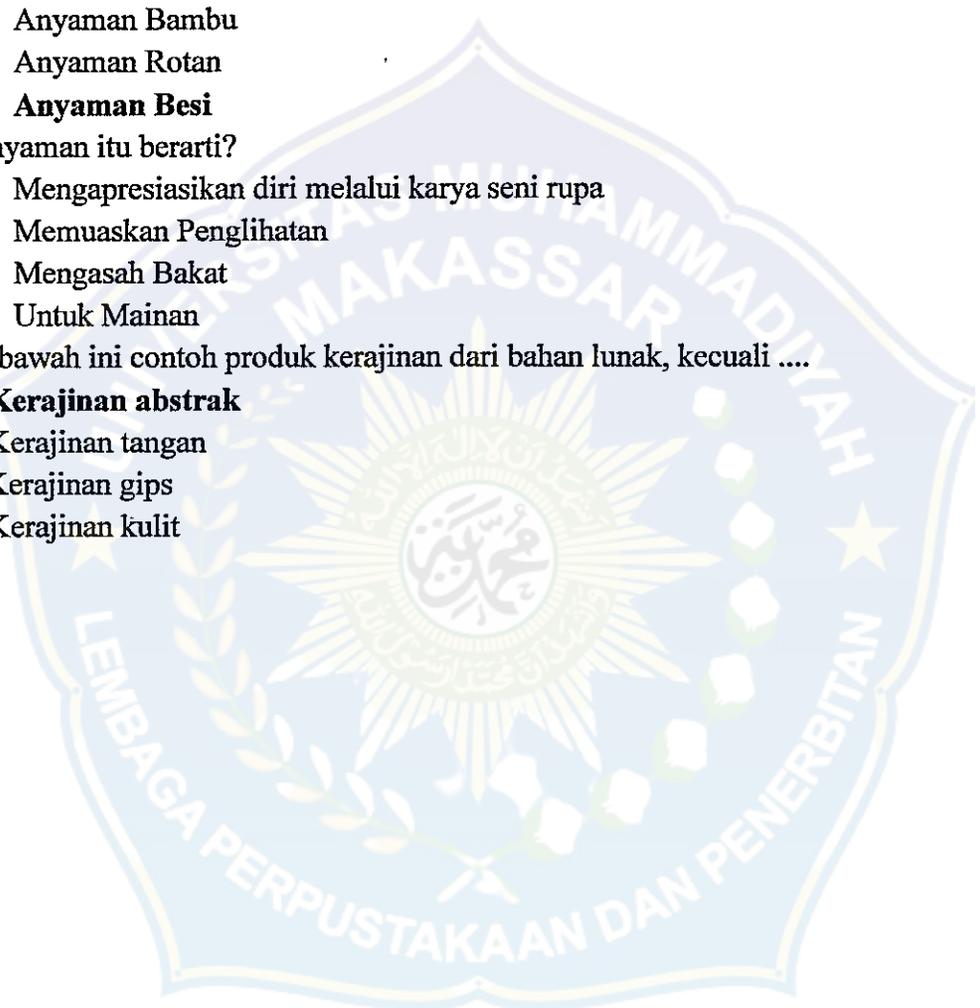
- a. Anyaman kertas
- b. Anyaman Bambu
- c. Anyaman Rotan
- d. Anyaman Besi**

14. Anyaman itu berarti?

- a. Mengapresiasikan diri melalui karya seni rupa
- b. Memuaskan Penglihatan
- c. Mengasah Bakat
- d. Untuk Mainan

15. Dibawah ini contoh produk kerajinan dari bahan lunak, kecuali

- a. Kerajinan abstrak**
- b. Kerajinan tangan
- c. Kerajinan gips
- d. Kerajinan kulit



Lampiran 2. Skor Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Serlina	26	73
2	Indrianti	40	73
3	Andi Muh. Kadafi	86	86
4	Andri	53	66
5	Arjuna	46	60
6	Yummi Sartika	33	66
7	Asrialdi	40	73
8	Wandi	60	73
9	Ferdi	46	80
10	Abil Al Gifari	73	73
11	Muh. Fahrul	60	60
12	Diman Saputra	40	73
13	Haikal	80	86
14	Andi Henra	53	73
15	Dicky Ferdian	33	53

Lampiran 3. Skor Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Nia Ramadani	40	80
2	Reski Anwar	33	86
3	Lukman	80	86
4	Armin Syam	26	66
5	Ferdi Saputra	33	80
6	Arjun	46	86
7	Irwandi	66	80
8	Andi Yusri	86	93
9	Nurul Fitrah	46	93
10	Afdal	53	80
11	Putra Andika	40	86
12	Zi;jian Arief	53	86
13	Muh. Akbar	66	86

14	Muh. Iqbal	53	86
15	Yusri	46	80

Lampiran 4. Lembar Observasi *Pretest* Kelas Kontrol

Nama	Aktivitas						
	Kehadiran Siswa	Mengisi absen secara <i>daring</i> tepat waktu	Siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran	Kesopanan	Siswa yang bertanya mengenai pembelajaran tersebut	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal tepat waktu	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal
Serlina	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Indrianti	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Andi Muh. Kadafi	✓	✓	-	✓	-	-	✓
Andri	✓	✓	-	✓	-	-	✓
Arjuna	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Yummi Sartika	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Asrialdi	✓	✓	-	✓	-	-	✓
Wandi	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Ferdi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Abil Al Gifari	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Muh. Fahrul	✓	✓	-	✓	-	-	✓
Diman Saputra	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Haikal	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Andi Henra	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Dicky Ferdian	✓	✓	✓	✓	-	-	✓

Lampiran 5. Lembar Observasi *Posttest* Kelas Kontrol

Nama	Aktivitas						
	Kehadiran Siswa	Mengisi absen secara <i>daring</i> tepat waktu	Siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran	Kesopanan	Siswa yang bertanya mengenai pembelajaran tersebut	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal tepat waktu	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal
Serlina	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Indrianti	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Andi Muh. Kadafi	✓	✓	✓	✓	-	-	✓
Andri	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Arjuna	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Yummi Sartika	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Asrialdi	✓	✓	✓	✓	-	-	✓
Wandi	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Ferdi	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Abil Al Gifari	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Muh. Fahrul	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Diman Saputra	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Haikal	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Andi Henra	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Dicky Ferdian	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓

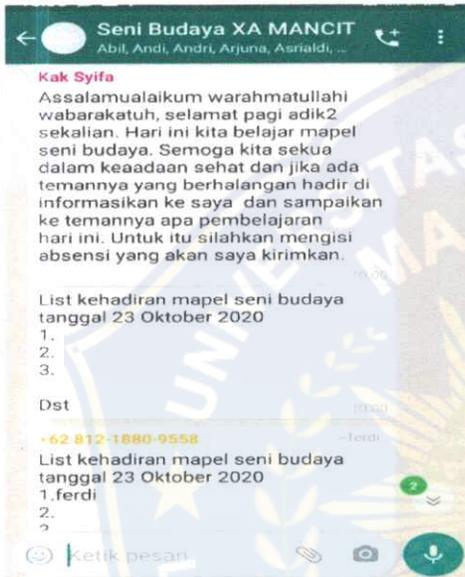
Lampiran 6. Lembar Observasi *Pretest* Kelas Eksperimen

Nama	Aktivitas						
	Kehadiran Siswa	Mengisi absen secara <i>daring</i> tepat waktu	Siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran	Kesopanan	Siswa yang bertanya mengenai pembelajaran tersebut	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal tepat waktu	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal
Nia Ramadani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Reski Anwar	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Lukman	✓	✓	-	✓	-	-	✓
Armin Syam	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Ferdi Saputra	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Arjun	✓	✓	-	✓	-	✓	✓
Irwandi	✓	✓	✓	✓	-	-	✓
Andi Yusri	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Nurul Fitrah	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Afdal	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Putra Andika	✓	✓	✓	✓	-	-	✓
Zi;jian Arief	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Muh. Akbar	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Muh. Iqbal	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Yusri	✓	✓	✓	✓	-	-	✓

Lampiran 7. Lembar Observasi *Posttest* Kelas Eksperimen

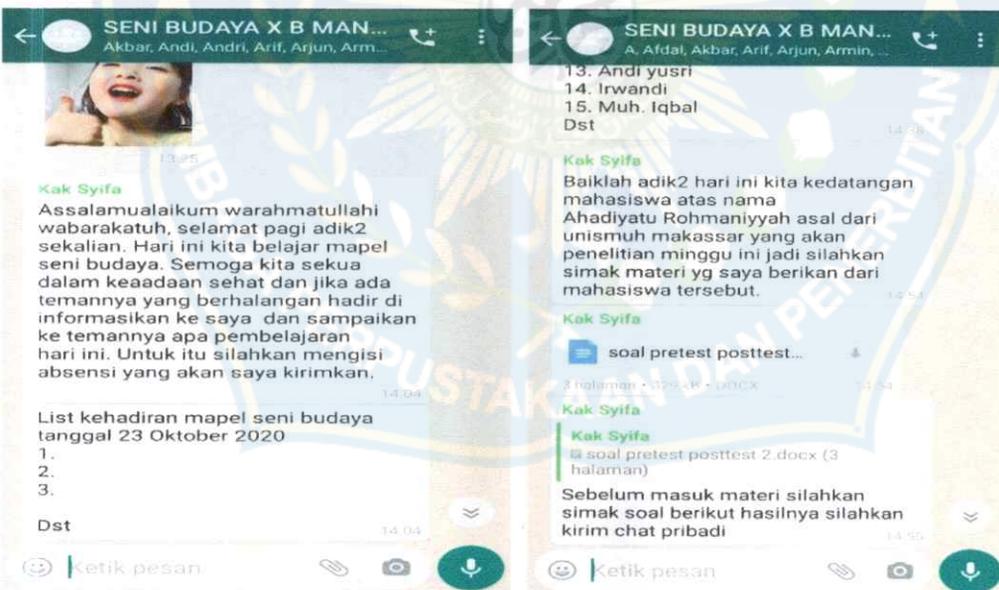
Nama	Aktivitas						
	Kehadiran Siswa	Mengisi absen secara <i>daring</i> tepat waktu	Siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran	Kesopanan	Siswa yang bertanya mengenai pembelajaran tersebut	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal tepat waktu	Siswa yang mengumpulkan tugas/soal
Nia Ramadani	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Reski Anwar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Lukman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Armin Syam	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ferdi Saputra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Arjun	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Irwandi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Andi Yusri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Nurul Fitrah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Afdal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Putra Andika	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Zi:jian Arief	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Muh. Akbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Muh. Iqbal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Yusri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Lampiran 8 Dokumentasi kelas Kontrol





Lampiran 9 Dokumentasi kelas Eksperimen



← SENI BUDAYA X B MAN...
Asrialdi sedang mengetik...



Kak Syifa

Kak Syifa
Video (5.06)

Videonya baru terkirim, jaringannya
lemot

Silahkan simak baik2 videonya

Luk

Kak Syifa
Video (5.06)

siap kak

Arif

iyee kak

😊 Ketik pesan

← SENI BUDAYA X B MAN...
A, Afdal, Afdal, Akbar, Arjun, Armi...

Kalau videonya sudah dilihat,
Silahkan kerjakan soal berikut

Arjun

Iye kak

Akbar

Iyee kak

Ziel

Iye kak

Afdal

Iye kak 🙏

Armin Syam

Iye kak

Kadafi

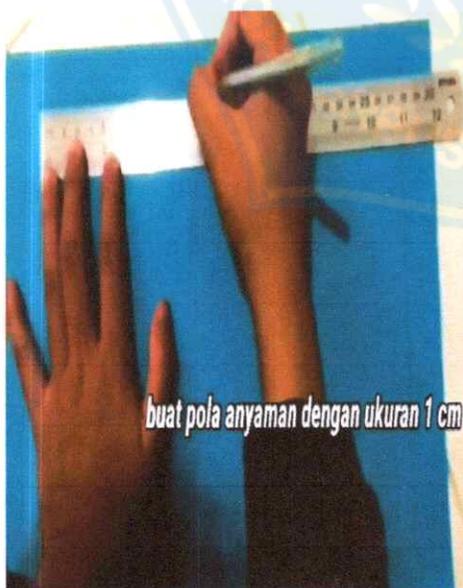
Iyekak

Nia Ramadani

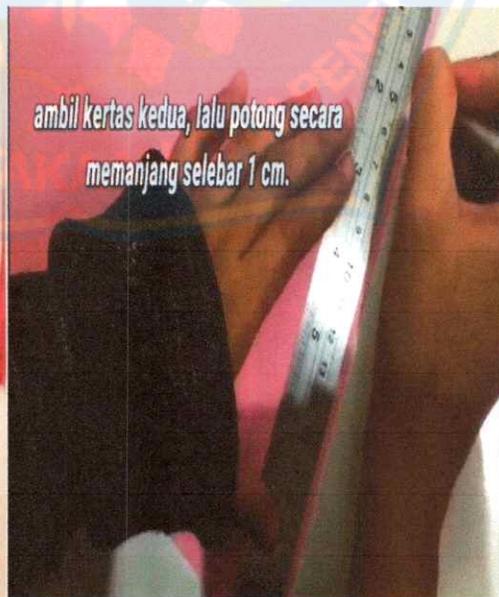
Iye kak 😊

Fitri

😊 Ketik pesan



buat pola anyaman dengan ukuran 1 cm

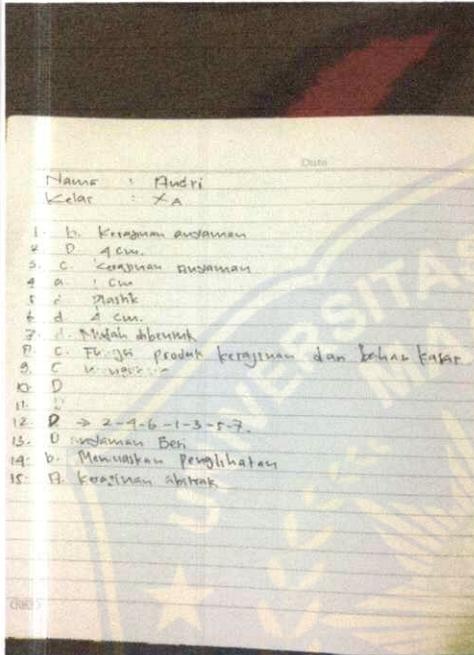


ambil kertas kedua, lalu potong secara
memanjang selebar 1 cm.

Lampiran 9 Hasil Evaluasi Kelas Kontrol

Pretest X A

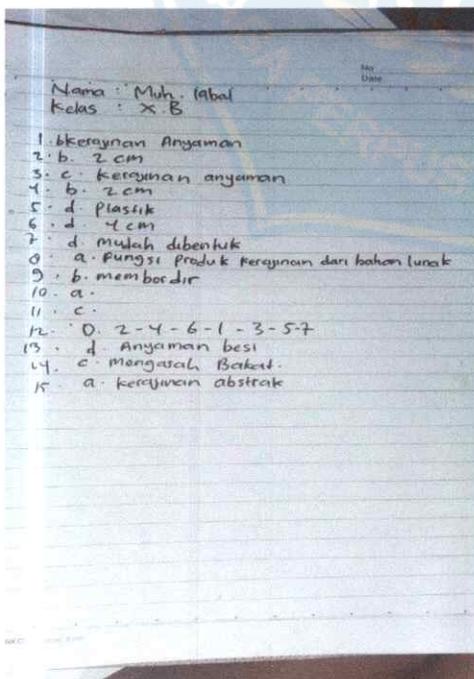
Posttest X A



Lampiran 10 Hasil Evaluasi Kelas Eksperimen

Pretest X B

Posttest X B





**DARUD DA'WAH WAL-IRSYAD (DDI)
MADRASAH ALIYAH DDI CITTA
KECAMATAN CITTA KABUPATEN SOPPENG**

Alamat : Jln. Abdul muis Kode Pos : 90861

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 97/ MA-CT/X/2020

Berdasarkan Surat dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Soppeng, Nomor: 271/IP/EK-T.TEKNIS/BAP/X/2020 Tanggal 16 Oktober 2020 Perihal Permohonan Izin Penelitian Maka kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Drs.ARMAS, M.Pd**
Nip : **19680426 199503 1 001**
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MA DDI Citta

Menerangkan Bahwa

Nama : **Ahadiyah Rohmaniyyah**
NIM : 105311105216
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat : Desa Citta, Kecamatan Citta

Benar telah melaksanakan Penelitian/Pengambilan Data di MA DDI Citta dalam rangka penyelesaian **SKRIPSI** dengan judul **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA KELAS X MA DDI CITTA"**

Demikian surat keterangan ini kami berikan kepadanya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Citta, 30 Oktober 2020

KEPALA



Drs.ARMAS, M.Pd
19680426 199503 1 001



Skripsi

by Ahadiyahu Rohmaniyyah 105311105216

Submission date: 14-Dec-2020 04:38PM (UTC+0700)

Submission ID: 1474550394

File name: skripsi_rohma.docx (285.16K)

Word count: 9864

Character count: 62686

Skripsi

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMA SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	22%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
3	www.coursehero.com Internet Source	2%
4	pispianrahman.wordpress.com Internet Source	2%
5	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography

Sadriona Ayu



Ahadiyatu Rohmaniyyah, Lahir di Bekasi. Provinsi Jawa Barat. Pada tanggal 12 April 1998. Penulis merupakan anak Tunggal dari pasangan suami istri Drs. Haeruddin dan Rosneni. Yang beralamat Soppeng dan Depok.

Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SDN 96 Citta pada tahun 2004 dan tamat tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 4 Liliraja. Dan tamat pada tahun 2013, penulis lalu melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Soppeng Kabupaten Soppeng. Dan tamat pada tahun 2016. Penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan S1 pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2021 dengan menyelesaikan study dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Tutorial* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MA DDI Citta.”