

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Seni Budaya Pokok Bahasan Menggambar Desain Ragam Hias Kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016-2017

Imam Syafi'i

Program Magister Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana FKIP, IKIP PGRI Jember

Email: *imamsy.art@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar. Hasil belajar Seni Budaya Pokok Bahasan Menggambar Desain Ragam Hias.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) Apakah media pembelajaran berbasis video tutorial dapat mempengaruhi motivasi belajar pada mata pelajaran seni budaya pokok bahasan menggambar desain ragam hias siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017?, 2) Apakah media pembelajaran berbasis video tutorial dapat mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran seni budaya pokok bahasan menggambar desain ragam hias siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017?, dan 3) Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara bersama-sama mata pelajaran seni budaya pokok bahasan menggambar desain ragam hias siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017?, Tujuan: 1) untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran seni budaya pokok bahasan menggambar desain ragam hias siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017. 2) untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya pokok bahasan menggambar desain ragam hias siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017. 3) untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara bersama-sama pada mata pelajaran seni budaya pokok bahasan menggambar desain ragam hias siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017

Responden penelitian ini adalah siswa Kelas VIII A dan B SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017, dengan jumlah 66 siswa. Daerah penelitian ditentukan dengan metode *purposive sampling area*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kausal. Alat pengumpul data menggunakan metode angket, observasi, tes, metode bantu dokumentasi dan wawancara. Uji Instrumen penelitian dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji analisis data menggunakan: 1) uji deskriptif, 2) uji asumsi klasik, meliputi: (uji normalitas, uji multikolinieritas, uji heterokedastisitas, uji

autokorelasi. 3) Uji hipotesis dengan: (analisis regresi, uji t, uji F, uji koefisien determinasi (R^2)).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) nilai sig. dari variabel pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar siswa 0.000, kesimpulan sig. $> 0,05$, berarti media pembelajaran berbasis video tutorial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, 2) nilai sig. dari variabel media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil belajar adalah 0.000, kesimpulan sig. $> 0,05$, ini berarti media pembelajaran berbasis video tutorial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, 3) hasil *output* analisis regresi diperoleh F_{hitung} 53,183 dengan sig. 0,000, karena $>0,05$ maka ada pengaruh secara bersama-sama media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. Saran yang diajukan agar para guru memperhatikan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk mencapai motivasi dan hasil belajar lebih baik.

Kata Kunci: Model Media Berbasis Video Tutorial, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Mata pelajaran seni budaya seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang diperhatikan, dikarenakan mata pelajaran seni budaya bukan salah satu mata pelajaran yang di ujikan dalam Ujian Akhir Nasional (UAN). Sehingga mata pelajaran seni budaya kurang memberikan motivasi belajar bagi siswa, dan mengakibatkan prestasi siswa juga kurang maksimal.

Mengutip Standar Isi mata pelajaran Seni Budaya pada KTSP mengungkapkan bahwa Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial yang bervariasi diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dari hasil pengamatan yang di lakukan peneliti pada saat memberikan pembelajaran seni budaya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso, dapat diamati dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran seni budaya bahwa 1) hanya sebagian siswa yang benar-benar mempersiapkan perlengkapan belajar ketika pelajaran praktek menggambar bahkan ada beberapa siswa yang tanpa persiapan perlengkapan sama sekali, 2) kurang bisa berkonsentrasi dan tidak menunjukkan adanya ketekunan pada saat pelaksanaan praktek menggambar, 3) materi tugas yang tidak terselesaikan dan pengumpulan tugas yang tidak tepat waktu, 4) hasil evaluasi belajar yang

tidak tuntas dan kurang maksimal dan 5) siswa belum memiliki tradisi membekali diri dengan referensi penunjang yang relevan dalam mengikuti proses pembelajaran

SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso memiliki satu guru mata pelajaran seni budaya dengan latar belakang pendidikan seni rupa, materi yang diberikan pada siswa disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian guru untuk mengatasi keterbatasan kemampuan penguasaan dan penyampaian materi pelajaran adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Sebab media pembelajaran memiliki karakteristik mampu merekam, menyimpan, melestarikan merekonstruksikan dan mentransformasikan suatu peristiwa atau obyek.

Bramble mengemukakan kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam pembelajaran CBI (*Computer Based Education*) meliputi 1) pengoperasian dan pemeliharaan perangkat keras, 2) pengetahuan tentang pemilihan perangkat lunak yang sesuai untuk pengajaran, 3) integrasi pengajaran dan pembelajaran melalui komputer dalam kurikulum, 4) mengetahui teknik-teknik pengajaran menggunakan komputer, 5) mengetahui tentang fungsi bantuan pengajaran (*instructional support functions*) yang disediakan oleh suatu komputer, 5) Kepekaan terhadap teknologi terkini. Adapun kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran berbasis TIK meliputi a) pengetahuan dalam mengoperasikan perangkat keras, b) Kemampuan menggunakan dan mengoperasikan perangkat lunak, c) pemahaman tentang pengoperasian dan peraturan-peraturan keamanan dalam menggunakan perangkat keras dan lunak dan d) pengetahuan tentang tindakan yang perlu dilakukan apabila masalah-masalah yang terjadi kemudian bermunculan.

Video Tutorial merupakan salah satu media yang berbasis komputer yang di gunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya praktek, yang membutuhkan langkah-langkah secara lengkap dan bisa di ulang-ulang pada tahap demi tahap. Media pembelajaran sangat efektif sebab menggunakan media proyektor (*LCD/Viewer*) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Dari hasil penelitian yang dilakukn oleh Dinata (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk merancang pengembangan media pembelajaran video tutorial ini diperlukan tahapan-tahapan yang harus dilakukan dari mulai pengumpulan informasi, membuat desain awal produk. Dan video tutorial bisa ditayangkan dengan memanfaatkan *VCD* dan menggunakan monitor komputer atau Televisi. Video tutorial sangat efektif dan cocok untuk pembelajaran di sekolah yang fasilitas komputernya terbatas.

Menurut Donald (dalam Sardiman 2007), menyebutkan bahwa motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu: Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), nampaknya akan menyangkut kegiatan fisik manusia, Motivasi di tandai dengan munculnya, rasa "*feeling*" yang relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, efeksi dan emosi serta dapat menentukan tinggkah-laku manusia, motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan dan tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Pendapat para ahli tersebut di atas Peneliti menyimpulkan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran bisa tumbuh dan berkembang secara maksimal apabila guru bisa menempatkan diri sebagai pemotivasi yang baik. Di sisi lain para guru dalam melaksanakan pembelajaran menggambar lebih cenderung pada kegiatan ceramah, memberi catatan, memberi contoh di papan sehingga terkesan superior atau konvensional.

Media Video Tutorial sebagai media pembelajaran yang berbasis komputer memiliki kemampuan memvisualkan gambar gerak yang bisa mempermudah siswa untuk mengamati dan menirukan langkah-langkah yang ditayangkan dalam tayangan video pembelajaran tersebut. Kebanyakan kita berpikir bahwa video adalah sebuah media yang dirancang untuk menghasilkan gambaran nyata dari dunia disekitar kita. Kita seringkali lupa bahwa dasar pembuatan video adalah kemampuan memanipulasi / merekayasa waktu dan ruang. Rekayasa ruang dan waktu tidak hanya menyajikan akhir yang kreatif dan menggugah perasaan, ini juga berpengaruh terhadap pendidikan seperti: (1) Manipulasi waktu, (2) pemadatan waktu, (3) perpanjangan waktu, (4) manipulasi ruang, (5) animasi yang menarik, (6) memahami kaidah langsung pada video.

Secara rinci berikut manfaat dari media video tutorial(1) memudahkan siswa dalam membangun struktur kognitif dalam membentuk konsep, (2) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan program yang sudah ditetapkan, (3) mengefektifkan proses pembelajaran , (4) meningkatkan interaksi komponen pembelajaran.

Peneliti setelah mengamati dari hasil pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial ternyata hasil belajar menggambar desain ragam hias pada mata pelajaran seni budaya pada kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 75. Dari jumlah siswa 125, siswa yang mampu mencapai nilai diatas KKM hanya 56 siswa atau 45 %. Sehingga Peneliti ingin menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran materi

menggambar desain ragam hias harapannya dengan penerapan media pembelajaran berbasis Video tutorial dapat memotivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Maesan Bondowoso dapat meningkat secara signifikan.

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat diuraikan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut: (1) Apakah media pembelajaran berbasis video tutorial dapat mempengaruhi motivasi belajar pada mata pelajaran seni budaya pokok bahasan menggambar desain ragam hias siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017, (2) Apakah media pembelajaran berbasis video tutorial dapat mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran seni budaya pokok bahasan menggambar desain ragam hias siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017?, (3) Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara bersama-sama pada mata pelajaran seni budaya pokok bahasan menggambar desain ragam hias siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017?

B. METODE PENELITIAN

Responden penelitian ini adalah siswa Kelas VIII A dan B SMP Negeri 2 Maesan Bondowoso Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017, dengan jumlah 66 siswa. Daerah penelitian ditentukan dengan metode *purposive sampling area*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kausal. Alat pengumpul data menggunakan metode angket, observasi, tes, metode bantu dokumentasi dan wawancara. Uji Instrumen penelitian dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji analisis data menggunakan: 1) uji deskriptif, 2) uji asumsi klasik, meliputi: (uji normalitas, uji multikolinieritas, uji heterokedastisitas, uji autokorelasi. 3) Uji hipotesis dengan: (analisis regresi, uji t, uji F, uji koefisien determinasi (R^2)).

C. HASIL PENELITIAN

Capaian pembelajaran diukur dengan tes dengan rentang skor hasil kognitif yaitu 0 – 100. Secara umum deskripsi data hasil kognitif sebagai berikut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Kognitif

	Pembelajaran		Motivasi belajar	
	Berbasis Video Tutorial	Konvensional	Rendah	Tinggi
Rata-rata	72,00	56,00	46,00	68,00
Skor Maksimum	88,00	70,00	66,00	82,00
Skor Minimum	65,00	54,00	54,00	72,00
Standar Deviasi	10,45	11,68	14,55	12,44

Perbandingan hasil belajar kognitif siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan berbasis video tutorial dan konvensional dapat dilihat pada Tabel 1. Untuk perbandingan hasil belajar kognitif siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Kognitif Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Video Tutorial dan Konvensional

Interval	Media LCD		Konvensional	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
25 – 34	1	3,13	0	0,00
35 – 44	3	15,62	1	3,33
45 – 54	5	15,62	6	20,00
55 – 64	10	31,25	9	30,00
65 – 74	8	25,00	8	26,67
75 – 84	5	9,38	4	13,33
85 – 94	0	0,00	2	6,67
Jumlah	34	100,00	32	100,00

Selain penilaian kognitif, penilaian afektif juga dilakukan untuk memberikan informasi tentang sikap siswa. Rentang skor hasil afektif yaitu 40 – 160. Secara umum deskripsi data hasil afektif dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi Data Hasil Belajar Afektif

	Pembelajaran Dengan		Motivasi belajar	
	Berbasis Video Tutorial	Konvensional	Tinggi	Rendah
Rata-rata	117,56	114,56	118,03	114,22
Skor Minimum	95,00	96,00	106,00	95,00
Skor Maksimum	134,00	134,00	134,00	134,00
Standar Deviasi	8,01	8,82	6,52	9,81

Selain tabel deskripsi data hasil afektif diatas, perbandingan hasil belajar afektif siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran melalui media berbasis video tutorial dan

konvensional dapat dilihat pada Tabel 5. Untuk perbandingan hasil belajar afektif siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 5. Data Distribusi Frekuensi Hasil Afektif

Media Berbasis Video Tutorial dan Konvensional

Interval	Media Berbasis Video Tutorial		Konvensional	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase(%)
0 – 15	1	3,125	1	3,33
16 – 30	1	3,125	3	10,00
31 – 45	4	12,500	8	26,67
46 – 60	13	40,625	9	30,00
61 – 75	6	18,750	5	16,67
76 – 90	6	18,750	3	10,00
91 – 100	1	3,125	1	3,31
Jumlah	34	100,000	32	100,00

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Afektif Berdasarkan Motivasi belajar

Interval	Motivasi belajar Tinggi		Motivasi belajar Rendah	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase(%)
0 – 15	0	00,00	2	6,45
16 – 30	2	2,40	4	12,90
31 – 45	7	22,58	7	22,58
46 – 60	10	32,26	9	32,26
61 – 75	7	25,81	2	6,45
76 – 90	5	16,13	5	16,13
91 – 100	3	3,23	3	3,23
Jumlah	34	100,00	32	100

Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan hasil analisis terlihat nilai Sig. dari semua kelompok data yang diperoleh dengan $t > 0,05$ maka sebaran data berdistribusi normal.

Uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's Test*. Untuk data hasil belajar VIII A diperoleh signifikansi 0,183, begitu juga dengan VIII B diperoleh signifikansi 0,215 yang keduanya melebihi 0,05. Dengan demikian data penelitian tersebut homogen.

Uji multikolinieritas dilakukan dengan uji nilai VIF diketahui bahwa tidak terdapat nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) masing-masing variabel bebas yang kurang dari 10. Karena nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) pada kedua faktor tidak melampaui 10 maka regresi linear berganda terbebas dari multikolinieritas sehingga pembelajaran berbasis video tutorial dan motivasi belajar tidak saling mempengaruhi.

Uji autokorelasi menggunakan *Durbin-Watson test* diperoleh nilai DW sebesar 1.781. Berdasarkan nilai Durbin Watson diperoleh, $1,65 < 1,78 < 2,35$, maka model regresi terbebas dari masalah autokorelasi

Uji heteroskedastisitas memperlihatkan bahwa titik-titik berada dan menyebar diantara angka 0 dan sumbu Y. Dengan demikian pada fungsi regresi tidak timbul gangguan karena varian yang tidak sama.

(1) Nilai sig. dari variabel pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar siswa 0.000, kesimpulan sig. $> 0,05$, berarti media pembelajaran berbasis video tutorial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, (2) nilai sig. dari variabel media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil belajar adalah 0.000, kesimpulan sig. $> 0,05$, ini berarti media pembelajaran berbasis video tutorial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, (3) hasil *output* analisis regresi diperoleh F_{hitung} 53,183 dengan sig. 0,000, karena $> 0,05$ maka ada pengaruh secara bersama-sama media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar dan hasil belajar.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dapat disimpulkan: (1) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap motivasi belajar siswa, (2) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil belajar siswa, (3) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial secara bersama-sama terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa

2. Implikasi

Implikasi hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritik: (a) Media pembelajaran merupakan wahana yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dalam menyuguhkannya harus benar-benar baik dan menarik, (b) Faktor intrinsik seperti motivasi belajar perlu mendapat perhatian mengingat kontribusinya dalam kemauan dan kesadaran belajar sangat signifikan.

2. Implikasi Praktis: (1) Penerapan pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan hal

ini karena antara karakteristik dan muatannya berbeda-beda, (2) Pengamatan terhadap faktor motivasi belajar seyogyanya memperhatikan suasana belajar dan heterogenitas siswa.

3. Saran

Saran hasil penelitian ini adalah: (1) tenaga pendidik perlu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran misalnya dengan penerapan media pembelajaran maupun analisis faktor internal siswa, (2) Bagi peneliti lain Penerapan media pembelajaran berbasis video tutorial dan analisis faktor internal motivasi belajar perlu dikembangkan kembali termasuk upaya dan hasil dalam penelitian ini masih terdapat hal-hal yang kurang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.M. Sardiman, 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: Bandung, Rajawali Pers
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Proses*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] BNSP, 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 22 tahun 2006*. Jakarta:
- [4] *Dimiyati, Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [5] Dinata, Yogi Nurcahyo, 2013. *Penggunaan media pembelajaran Video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar* : Jakarta
- [6] Ghozali, Imam, 2013. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 21. Edisi 7*, Semarang: Universitas Diponegoro
- [7] Joyce & Weil. 1992. *Models of Teaching*. Needham Heights USA: A Person Education Company.
- [8] Nurkholis. 2004. *Manajemen Berbasis Sekolah, Teori, Model dan Aplikasi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- [9] Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [10] Sudjana nana & Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo
- [11] Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [12] Tim Abdi Guru. 2007. *Seni Budaya untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Penerbit Erlangga