



## PERBEDAAN ANTARA MEDIA KONVENSIONAL DAN VIDEO TUTORIAL DALAM MENGGAMBAR BENTUK DI SMA NEGERI 1 KUTALIMBARU

Rika Sulngam Litduitna<sup>1\*</sup>, Nelson Tarigan<sup>2\*</sup>, Khaerul Saleh<sup>3\*</sup> Muslim<sup>4\*</sup>

Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Medan  
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371  
Sumatera Utara. Indonesia  
Email: rikasulngamlitduitna@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil menggambar bentuk siswa dengan menggunakan media pembelajaran Konvensional dan media pembelajaran Video Tutorial. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karya siswa kelas X SMA Negeri 1 Kutalimbaru berjumlah 261 karya. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, diperoleh sampel penelitian yaitu kelas X MIA-1 sebanyak 36 siswa. Pada Kelas X MIA-1 ini diberi dua tahap tindakan yaitu pengambilan sampel awal dengan proses belajar-mengajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Kemudian setelah itu dilakukan pengambilan sampel yang kedua dengan proses belajar mengajar menggunakan media video tutorial. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain metode dokumentasi, observasi dan tes. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu (*Quasi-Eksperimen Design*). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai tes pertama sebesar 71,43 dan nilai tes kedua 82,74. Hasil uji perbedaan rata-rata menunjukkan bahwa rata-rata nilai kedua lebih baik dari pada nilai pertama. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan signifikansi  $\alpha = 0,5$  dengan dk 70 didapat  $t_{tabel} = 1,6669$ . Jadi hasil uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} 5,52 > t_{tabel} 1,6669$ . Jadi  $H_a$  diterima sekaligus ditolak  $H_0$  kemudian kesimpulannya adalah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil karya menggambar bentuk dengan media pembelajaran Video Tutorial siswa SMA Negeri 1 Kutalimbaru.

**Kata Kunci:** perbedaan, konvensional, video tutorial, Kutalimbaru.

### Abstract

This research is to determine the differences of student's drawing results using conventional learning media and video tutorial learning media. The population of this research were all students of class X of SMA Negeri 1 Kutalimbaru totaling 261 works. The Sampling using cluster random sampling technique, obtained research samples namely class X MIA-1 as many as 36 students. For Class X MIA-1 was giving two stages of action, namely initial sampling with the teaching-learning process using conventional learning media. Then after that the second sample was taken with the teaching and learning process using video tutorial media. Data collection methods used include documentation, observation and test methods. This research is a quantitative research with quasi-experimental design. Based on the results of the study, the average value of the first test was 71.43 and the second test score was 82.74. The results of the average difference test show that the average of the second value is better than the first value. Based on the results of hypothesis testing with significance  $\alpha = 0.5$  with 70 dk obtained  $t_{table} = 1.6669$ . So the hypothesis test results obtained  $t_{count} 5.52 > t_{table} 1.6669$ . So  $H_a$  was accepted and rejected by  $H_0$  then the conclusion was that there was a significant difference in the work of drawing shapes with the learning media for Video Tutorials at SMA Negeri 1 Kutalimbaru.

**Keywords:** difference, konventional, tutorial video, Kutalimbaru.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewariskan nilai-nilai kepada generasi yang akan datang. Nilai-nilai tersebut dapat disalurkan melalui proses belajar, karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi seumur hidup. Pendidikan merupakan salah satu program pemerintah yang hingga kini masih terus dikembangkan demi penyempurnaan

pendidikan baik dari segi kurikulum, metode, maupun media pengajaran yang bertujuan membentuk anak didik yang berkualitas, kreatif dan mengikuti perkembangan iptek.

Dalam era globalisasi saat ini media pembelajaran sangat beragam, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Lembaga pendidikan





seperti sekolah di tuntut untuk melakukan inovasi-inovasi baru terhadap media pembelajaran yang digunakan sehingga tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi yang ada. Peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pembelajaran sangatlah penting karena guru berperan dalam membangkitkan semangat/minat siswa proses belajar mengajar di kelas. Maka dari itu mutu dan keprofesionalan guru dapat dilihat. Sejauh mana kemampuan guru dalam pengadaan atau penyediaan dan penguasaan media pembelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat mempermudah siswa yang ketinggalan atau kesulitan saat guru menerangkan pola dasar menggambar bentuk, karena video tutorial dapat diputar berkali-kali sehingga mempermudah kerja guru tanpa harus mengulang mendemonstrasikan di papan tulis berkali-kali. Meskipun penggunaan video tutorial pada saat ini dianggap sebagai metode yang mampu meningkatkan hasil belajar terutama dalam belajar mandiri. Penggunaan media video tutorial ini masih kurang dipergunakan oleh guru-guru di daerah termasuk di SMA Negeri 1 Kutalimbaru hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Perbedaan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011:115) beda adalah “suatu yang menjadikan berlainan (tidak sama),selisih”. Perbedaan atau kesenjangan ini juga terdapat pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa berbeda-beda, karena setiap siswa memiliki faktor-faktor berbeda yang mempengaruhi hasil belajar. Perbedaan dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil kemampuan menggambar bentuk saat menggunakan metode konvensional dan menggunakan metode video tutorial. Hasil kemampuan menggambar tersebut dinyatakan dalam bentuk perolehan nilai karya yang diperoleh siswa.

### **2. Pengertian Menggambar Bentuk**

Margono, dkk (2010: 20) bahwa “Menggambar bentuk merupakan cara menggambar dengan meniru objek dengan mengutamakan kemiripan”. Mesra, (2014:7) “Menggambar bentuk adalah suatu kegiatan memindahkan objek model yang dilihat langsung, ke atas bidang gambar dengan lebih mengutamakan kemiripan terhadap model tersebut”. Nainggolan (2018: 214) menyatakan menggambar merupakan keterampilan yang bisa dipelajari oleh setiap orang, terutama yang mempunyai minat menggambar dengan cara memindahkan objek yang berupa (barang, orang, binatang, tumbang-tumbuhan, dan lain sebagainya) ke

atas bidang datar. Di sini penekanan gambar bentuk lebih ke bentuk buah-buahan, namun sebenarnya yang menjadi objek atau ide dalam membuat gambar bentuk bisa dengan bentuk-bentuk lain yang lebih ditekankan pada *local genius* disuatu daerah, misalnya etnik di Sumatera Utara, “*virtual*” of a region (ethnicity) is a policy to present artwork, which is expected to be able to counter or at least be a companion of popular art products that contain foreign cultural value elements (“*virtual* suatu daerah (etnis) adalah kebijakan untuk menyajikan karya seni, yang diharapkan mampu membalas atau setidaknya jadilah pendamping produk seni populer yang mengandung nilai-nilai budaya asing), (Zulkifli, 2019: 183).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar bentuk adalah proses menggambar diawali dengan menata objek yang digambar, melihat dan memperhatikan objek secara langsung kemudian menuangkannya keatas bidang gambar dan mengutamakan kemiripan terhadap model.

### **3. Teknik Menggambar Bentuk**

Ada beberapa teknik yang dapat di terapkan dalam menggambar bentuk seperti teknik arsir, blok, dusel, pointilis, aquarel, plakat. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik arsir menggunakan pensil. Dalam gambar bentuk teknik arsir adalah suatu cara untuk menimbulkan kesan gelap-terang dan juga menghasilkan bentuk nyata dari objek yang digambar. Semakin rapat garis yang diterapkan pada suatu bidang akan memberi kesan semakin gelap. Sebaliknya semakin jarang garis-garis yang digoreskan pada suatu bidang akan memberi kesan semakin terang.

### **4. Prinsip Menggambar Bentuk**

#### **1). Komposisi**

Susanto (2011:226) mengatakan “Komposisi (dinamis) kombinasi berbagai elemen gambar atau karya untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang, dan unsur-unsur seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik”. Senada dengan pendapat Susanto, Pamungkas (2017 : 162) mengatakan “Komposisi adalah “elemen-elemen yang terdapat di dalam karya seni yang menjadi karya seni yang utuh, seperti garis, warna, dan sebagainya”. Komposisi merupakan suatu susunan dari beberapa unsur secara seimbang dan serasi atau harmonis (Mesra dalam Siregar 2020: 96).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian komposisi adalah penyusunan dari unsur-unsur rupa yang mengacu ke tata artistik suatu karya





agar tercapainya penyusunan yang seimbang dan dinamis.

## 2). Proporsi

Susanto (2011: 320) mengatakan “ Proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*”. Pendapat yang sama juga dijelaskan Kartika (2017:61) “Proporsi mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Jadi proporsi tergantung kepada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area”.

Senada dengan pendapat di atas menurut Picard (2016:27) “*To scale your drawing and establish proportions in correct relationship to one another, select a clear and easy portion of the subject to use as a unit of measurement for reference against other parts of the scene*” yang artinya “Untuk memberi skala gambar Anda dan menetapkan proporsi dalam hubungan yang benar satu sama lain, pilih bagian yang jelas dan mudah untuk digunakan sebagai rekomendasi pengukur antar keadaan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka penulis menarik kesimpulan proporsi adalah perbandingan bagian per bagian atau bagian dengan keseluruhan objek. Proporsi menggambarkan keseimbangan dua objek atau lebih dalam berbagai hal seperti bentuk, keindahan, ukuran, bahan, dan lainnya. Dalam menggambar bentuk perbandingan ukuran antara bagian per bagian sangatlah perlu diperhatikan. Misalkan perbandingan antara buah rambutan dengan buah semangka, ukuran buah rambutan tidak akan mungkin lebih besar dari pada buah semangka.

## 3). Perspektif

Menurut Apriyatno (2013:22) “Perspektif atau sudut pandang adalah teknik atau metode untuk menggambar objek-objek berupa benda, ruang (interior), dan lingkungan (eksterior) yang ukurannya lebih besar dari manusia”. Purnomo (2007:2) dalam Jurnal Ilmu dan Seni, ISI Surakarta GELAR Vol. 5, No.1, Juli menuliskan

“Kata perspektif berasal dari bahasa Itali yaitu *prospetiva* yang memiliki arti gambar pandangan (Yohanes Suprayono, 1982:7). Dalam gambar kerja yang berkaitan dengan sebuah perencanaan dan perancangan, perspektif biasanya digunakan untuk menjelaskan maksud rancangan secara tiga dimensi pada bidang datar dalam bentuk gambar perspektif”.

Sederhananya perspektif adalah cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata degan tiga dimensi (panjang, lebar dan tingginya). Dalam menggambar bentuk perspektif sangat perlu diperhatikan oleh sipenggambar karena akan berpengaruh pada hasil karya sipenggambar itu sendiri.

## 4). Gelap Terang

Gelap dan terang menurut Bastomi (1992:59) “Dalam seni rupa bagian benda yang kena cahaya dinyatakan terang, sedangkan bagian yang tidak terkena cahaya dinyatakan gelap. Bagian yang terang disebut bagian yang positif, bagian yang gelap disebut bagian yang negatif. Bagian benda yang tidak terkena cahaya langsung adalah bagian benda yang mendapat cahaya pantul dari bagian benda yang lain. Bagian itu disebut bayangan (*shadow*)”.

Dalam menggambar bentuk ini peran bayang-bayang sangat membantu memunculkan kesan 3 dimensi (realis). Oleh karena itu bayangan-bayangan harus ada di dalam menggambar bentuk dengan menggunakan teknik arsir. Seperti pendapat Tizon (2007: 66) dalam *art of sketching* “*shadows are used to give a three-dimensional aspect to shapes. It is important to emphasize the light effect observed, even to exaggerate them*”. Yang memiliki arti “bayangan digunakan untuk memberikan aspek tiga dimensi pada bentuk. Penting untuk menekankan pengamatan terhadap efek cahaya, bahkan untuk dilebih-lebihkan”.

Berdasarkan pendapat tersebut gelap terang adalah bagian tergelap dan bagian terang sebuah benda yang terkena cahaya. Dalam menggambar bentuk gelap terang sangat menentukan hasil daripada karya, kesan gelap dan terang mempengaruhi tingkat ke-*realis* an dari objek yang digambar.

## 5. Alat dan Bahan Menggambar Bentuk

Beberapa alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar bentuk adalah pensil, sharpener atau pengraut pensil, karet penghapus, kertas.

## 6. Langkah-Langkah Menggambar Bentuk

Langkah-langkah dalam menggambar bentuk melalui beberapa step yang peratama adalah memilih objek model, menata objek model, mensket objek gambar, mengarsir objek gambar dan tahap akhir adalah penyelesaian gambar (*finishing*).

## 7. Hasil Karya Menggambar Bentuk

Dalam penelitian ini sebagai pokok utama dalam pembahasan adalah menggambar bentuk. Menggambar



bentuk yang dimaksud merupakan proses pembelajaran dalam materi seni budaya (menggambar) yang diselenggarakan di sekolah terutama kelas X. Pada proses pembelajaran menggambar bentuk yang berlangsung guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu hanya dengan menggunakan buku paket sebagai pedoman. Media yang digunakan oleh guru adalah media seadanya seperti spidol dan papan tulis. Siswa disajikan beberapa objek model yang akan digambar.

Pengungkapan gambar yang ditugaskan oleh guru dilakukan dengan teknik arsir pensil. Pembelajaran yang berlangsung diawali dengan penjelasan guru tentang objek sebagai tema pokok dalam menggambar kemudian dijelaskan proporsi gambar termasuk proporsi ukuran objek dengan kertas gambar. Susunan ataupun komposisi pada objek juga ditekankan kepada siswa agar dapat lebih mempertimbangkan keseimbangan dalam karyanya.

Kemudian untuk mengungkapkan dimensi atau kesan agar tampak benda mempunyai kedalaman maka guru juga menjelaskan arah dan besarnya sinar yang datang menimpa objek sehingga tampak bahwa benda tersebut memiliki bagian yang gelap dan bagian yang terang dan bayang-bayang. Menerapkan bagian yang gelap dan terang serta bayang-bayang guru membimbing siswa dalam teknis penggunaan pensil agar siswa dapat lebih terarah menempatkan pada bagian mana arsiran yang mendapatkan tekanan sedikit lebih lembut dan pada bagian mana arsiran yang mendapat tekanan lebih kuat. Secara dimensional efek terang gelap pada objek merupakan upaya mengenalkan wujud tiga dimensi dan secara teknis efek keras lembutnya tekanan pensil mewujudkan kesan ruang dan kedalaman kepada objek untuk menghadirkan visualisasi tiga dimensi di atas kertas gambar.

Inilah proses pembelajaran yang diterapkan pada menggambar bentuk kelas X SMA Negeri 1 Kutalimbaru. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran konvensional ini dinilai oleh peneliti masih sangat kurang mendukung keaktifan dan kreatifitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil kemampuan menggambar bentuk siswa yang belum memuaskan. Dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial diharapkan terdapat perbedaan pada hasil karya menggambar bentuk siswa SMA Negeri 1 Kutalimbaru, khususnya kelas X.

## **8. Media Pembelajaran**

### **1). Media**

Media merupakan kata yang tidak asing lagi didengar sekarang ini “kata *media* berasal dari bahasa Latin dan

merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Meddö adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. (Sadiman, dkk 2009: 6). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia media adalah “alat atau (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya); prantara; penghubung”. Heinich, dkk dalam Arsyad (2017 : 3) mengemukakan “istilah media, sebagai prantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diperoyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut pembelajaran”. Seiring dengan paparan tersebut di atas Kartono (2020 : 128) mengatakan media merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, *knowledge*, dan lain sebagainya, yang disampaikan oleh seorang dosen atau guru kepada mahasiswa atau siswa dengan inovasi dan penyampaian yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan stimulus keinginan untuk belajar bagi peserta didik, baik itu mahasiswa ataupun siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hamidjojo dan Latuheru (1993) mengatakan “media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara, sarana, alat atau wadah yang dapat berisi penyampaian segala bentuk informasi dan pengetahuan. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

### **2). Media Pembelajaran**

Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2017:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap”. Menurut Latuheru dalam Suryani (2012: 137), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”.





Arsyad (2017:3) media pembelajaran adalah “alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, bahan, dan wahana yang dapat menyalurkan (meyampaikan) pesan dan informasi kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, juga kemauan peserta didik dalam belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

### 3). Fungsi Media Pembelajaran

Sadiman, dkk (2009:17) menyampaikan fungsi media pendidikan secara umum, adalah sebagai berikut:

“1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dsb. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai, 3) meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa, 4) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa macam fungsi dari media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam merespon materi pembelajaran, membangkitkan minat belajar siswa, dan memudahkan siswa memahami isi materi sehingga dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

### 9. Media Pembelajaran Video Tutorial

Menurut Arsyad, (2009 : 94) menerangkan bahwa media audio visual merupakan media yang menggabungkan penggunaan gambar dan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya seperti penulisan naskah dan *storyboard*. Daryanto (2011:51) menyatakan bahwa “tutorial merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur, informasi yang berisi sesuatu konsep disajikan dengan teks, dan gambar, baik diam maupun bergerak dan grafik”.

Menggambar bentuk pada umumnya dapat dilakukan dengan demonstrasi langsung didepan kelas, akan tetapi akan lebih bervariasi dan lebih fleksibel dalam belajar apabila pembelajaran dikembangkan lebih luas

dan menarik. Penggunaan media video tutorial adalah salah satu solusi dalam mata pelajaran seni rupa. Pembelajaran melalui media video tutorial diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik menjadi lebih baik sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan diri siswa dalam pelajaran seni rupa.

Dapat disimpulkan penggunaan media video tutorial sangat berpengaruh terhadap efisiensi pembelajaran dan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.

### 10. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dilakukan dengan membandingkan sepasang hipotesis statistik yang dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Dengan kalimat dapat dituliskan sebagai berikut:

$H_0$  = Diduga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar menggambar bentuk pada siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru.

$H_a$  = Diduga terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar menggambar bentuk pada siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kutalimbaru Jalan. Pendidikan Pasar IV, Suka Rende, Kec. Kutalimbaru, Kab. Deli Serdang. Jumlah populasi 261 dengan 36 sampel siswa kelas X. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes, dokumentasi, observasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu buku catatan, kamera dan media pembelajaran video tutorial. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji persyaratan analisis menggunakan uji t (uji beda).



**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1.Hasil**

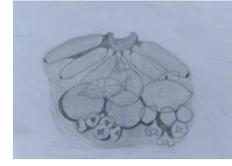
Media Pembelajaran Konvensional	Media Pembelajaran Video Tutorial
	
Karya Ade Putri Amanda	Karya Ade Putri Amanda
	
Karya Ade Yulia	Karya Ade Yulia
	
Karya Agus Setiawan	Karya Agus Setiawan
	
Karya Alanda Trisastra Malemina	Karya Alanda Trisastra Malemina
	
Karya Andini Margareta	Karya Andini Margareta
	
Karya Anisa Dwi Fitriyanti	Karya Anisa Dwi Fitriyanti

	
Karya Anisa Meylani	Karya Anisa Meylani
	
Karya Azhsni Rahmadani	Karya Azhsni Rahmadani
	
Karya Defranta Surbakti	Karya Defranta Surbakti
	
Karya Elsa Putri Surbakti	Karya Elsa Putri Surbakti
	
Karya Feri Kriswanto Laiya	Karya Feri Kriswanto Laiya
	
Karya Friska Estetika	Karya Friska Estetika





	
Karya Icha Rianti	Karya Icha Rianti
	
Karya Jaka Nur Ramadanu	Karya Jaka Nur Ramadanu
	
Karya Josua Putra H Sigalingging	Karya Josua Putra H Sigalingging
	
Karya Joyce Yolanda Ginting	Karya Joyce Yolanda Ginting
	
Karya M. Ilham Habibi Ramadhan	Karya M. Ilham Habibi Ramadhan
	
Karya Mariana	Karya Mariana

	
Karya Muhammad Ryan Yusril	Karya Muhammad Ryan Yusril
	
Karya Nadia Betzeba	Karya Nadia Betzeba
	
Karya Nadya Syahputri	Karya Nadya Syahputri
	
Karya Nea Eninta Br Ginting	Karya Nea Eninta Br Ginting
	
Karya Niko Demus Tarigan	Karya Niko Demus Tarigan
	
Karya Pratiwi Rahmadani	Karya Pratiwi Rahmadani



	
Karya Premkit Ananta Barus	Karya Premkit Ananta Barus
	
Karya Putri Nadila	Karya Putri Nadila
	
Karya Revika Br Sinulingga	Karya Revika Br Sinulingga
	
Karya Rika Amanda Br Surbakti	Karya Rika Amanda Br Surbakti
	
Karya Siti Hamidah	Karya Siti Hamidah
	
Karya Tasya Nurhaliza	Karya Tasya Nurhaliza

	
Karya Teo Fillus Ginting	Karya Teo Fillus Ginting
	
Karya Teresia Yolanda Kembaren	Karya Teresia Yolanda Kembaren
	
Karya Tika Mayunda	Karya Tika Mayunda
	
Karya Unjuk Arbina	Karya Unjuk Arbina
	
Karya Valentina Terescova	Karya Valentina Terescova
	
Karya Zefanya Liliana Habeahan	Karya Zefanya Liliana Habeahan





## 2. Pembahasan

### 1). Uji Normalitas

Hasil perhitungan uji normalitas nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan jumlah sampel ( $N=36$ ) diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Demikian nyata bahwa pengujian kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video tutorial berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan jumlah sampel ( $N=36$ ) diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Demikian nyata bahwa pengujian kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 1. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas			
		$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Status
1	Eksperimen	0,0752	0,147	Normal
2	Kontrol	0,0689	0,147	Normal

### 2) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berasal dalam homogenitas yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan teknik uji Bartlett. Diperoleh  $X^2_{hitung} = 0,6769$  dan  $X^2_{tabel} = 3,841$ . Sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas data dengan teknik uji Bartlett, maka disimpulkan bahwa data hasil penelitian berasal dari sampel yang homogen dengan  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  yaitu  $0,6769 < 3,841$ .

### 3) Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas telah diketahui bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang normal dan homogen. Dengan demikian dapat dilakukan pengujian hipotesis statistik dengan uji t dengan tujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh dalam penerapan penggunaan media pembelajaran video tutorial pada hasil karya menggambar bentuk siswa SMA Negeri 1 Kutalimbaru tahun ajaran 2019/2020.

Dari data perhitungan pada lampiran diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 5,52$ . Harga  $t_{tabel}$  dengan  $dk = (36+36) - 2 = 70$  dan signifikansi  $\alpha = 0,05$  adalah 1,6669. Adapun kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis yaitu:

Jika hasil  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan tolak  $H_a$ , jika hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan tolak  $H_0$ . Sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa ada

pengaruh atau ada perbedaan yang signifikan dari penerapan media pembelajaran video tutorial terhadap hasil menggambar bentuk siswa SMA Negeri 1 Kutalimbaru tahun ajaran 2019/2020.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Analisis Uji t

Sampel	Rata-rata	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Simpulan
Kelompok Konvensional	71,43	5,52	1,6669	Ada pengaruh
Kelompok Video Tutorial	82,74			

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka dapat diuraikan beberapa simpulan seperti hasil karya menggambar bentuk siswa kelas X-MIA 1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru menggunakan media pembelajaran konvensional memiliki rata-rata : 71,43 dengan nilai terendah 51,67 dan nilai tertinggi 91,33 dengan frekuensi 1. Sedangkan hasil karya menggambar bentuk siswa kelas X-MIA 1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru menggunakan media pembelajaran video tutorial memiliki rata-rata : 82,74 dengan nilai terendah 63,33 dan nilai tertinggi 96,67 dengan frekuensi 1.

Terdapat perbedaan nilai yang signifikan dari hasil karya menggambar bentuk siswa kelas X-MIA-1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran video tutorial. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa media konvensional sebesar 71,43 dan video tutorial 82,74.

### 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penelitian menyampaikan beberapa saran seperti kepada sekolah untuk melengkapi sarana prasarana sekolah berbasis media elektronik dalam menunjang proses pembelajaran dan kepada pendidik bidang studi Seni Budaya (Seni Rupa) dapat menerapkan media pembelajaran audio visual sebagai alternatif media pembelajaran di kelas dalam meningkatkan minat dan hasil belajar seni rupa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Apriyatno, Veri. (2013). *Cepat dan Mudah Belajar Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.  
 Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.



- Bastomi, Suwaji. (1992). *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamidjojo dan Latuheru, J.D., (1993). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*, Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Pers.
- Kartika, darsono Sony. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartono, G., Mesra, M., & Azis, A. C. K. (2020). Pengembangan Media Ajar Grafis Komputer Materi WPAP dalam Bentuk *E-book* dan Video Tutorial bagi Mahasiswa Seni Rupa. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 127-132.
- Margono, Try & Aziz A. (2010). *Mari Belajar Seni Rupa*: Jakarta.
- Mesra. (2014). *Gambar Bentuk 1*. Medan : Unimed Press.
- Nainggolan, M., Silaban, B., & Azis, A. C. K. (2018). Analisis Karya Gambar Bentuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Simangumban Berdasarkan Prinsip-Prinsip Seni Rupa. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 212-217.
- Pamungkas, Aditya Septian. (2017). *Menggambar Manual dan Digital Itu Gampang, Kok!*. Yogyakarta: Second Hope.
- Picard, Alain. (2016). *Beginning Drawing*. USA: Walter Foster Publishing.
- Purnomo, Agung. (2007). Prespektif Dalam Seni Lukis Trasisi Indonesia. *Gelar*, 05(01), 1-14.
- Sadiman, Arief S. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Siregar, N. H., Azis, A. C. K., Mesra, M., & Mirwa, T. (2020). Analisis Gambar Bentuk Bunga Anggrek dengan Teknik Pointilis Berwarna di SMP Al-Fityan School Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 94-99.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung, (2012), *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Ombak
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Tizon, Natalia. (2007). *Art of Sketching*. New York: Starling Publishing.
- W.J.S, Poerwadarminta. (2011). *Seri Bahasa Indonesia*. Jakarta Timur: Balai Pustaka.
- Zulkifli, Z., Sembiring, D., Atmojo, W. T., & Pasaribu, M. (2019, May). The Ethnicity of Nias in the Creative Exploration of Art Painting of North Sumatera. In *2nd International Conference on Arts and Culture (ICONARC 2018)*. Atlantis Press.

