

Eksperimen Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Experimental Use of Learning Videos to Increase Illustration Drawing Ability in Class VIII Junior High School

Evelyn M.T. Ambarita & Khaerul Saleh*

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan, Indonesia

Diterima: 28 Februari 2022; Direview: 28 Februari 2022; Disetujui: 16 April 2022

*Corresponding Email: khaerulsaleh@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi siswa kelas VIII dengan menggunakan video pembelajaran saat pembelajaran daring. Memberikan video pembelajaran dalam proses belajar digunakan sebagai media yang membantu siswa meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Video pembelajaran tersebut akan menjelaskan teori serta proses menggambar ilustrasi. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *One-Group Pretest – Posttest Design*. Pada desain ini pengambilan data akan dilakukan dengan satu kelompok saja tanpa menggunakan pembandingan yang akan diberikan pretest, treatment (perilaku) dan posttest untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah diberikan video pembelajaran. Populasi penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Medan dengan sampel sebanyak 62 siswa. Data yang diperoleh akan diolah dengan SPSS 20. Hasil penelitian mendapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi di kelas eksperimen dengan menggunakan video pembelajaran, dengan nilai rata-rata pretest 75,55 dan posttest 85,97. Hasil menunjukkan bahwa H_a diterima yang dapat dilihat dari nilai t_{hitung} 13,621 > t_{tabel} 2,042, sehingga didapatkan hasil bahwa adanya pengaruh video pembelajaran di kelas eksperimen dalam meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi.

Kata Kunci: Kemampuan; Menggambar; Ilustrasi; Video Pembelajaran

Abstract

This study aims to improve the illustration drawing skills of class VIII students by using learning videos during online learning. Providing learning videos in the learning process is used as a medium that helps students improve their abilities in learning to draw illustrations. The learning video will explain the theory and the process of drawing illustrations. This research is quantitative by using experimental research using the *One-Group Pretest – Posttest Design*. In this design, data collection will be carried out with only one group without using a comparison, which will be given a pretest, treatment (behavior) and posttest to determine the improvement that occurs after being given a learning video. The research population is class VIII SMP Negeri 40 Medan with a sample of 62 students. The data obtained will be processed with SPSS 20. The results showed that there was an increase in the ability to draw illustrations in the experimental class using learning videos, with an average pretest score of 75.55 and posttest 85.97. The results show that H_a is accepted which can be seen from the value of t_{count} 13.621 > t_{table} 2.042, so that it is obtained that there is an effect of learning videos in the experimental class in improving the ability to draw illustrations.

Keywords: Ability; Drawing; Illustration; Learning Videos

How to Cite: Ambarita, E.M.T. & Saleh, K., (2022). Eksperimen Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 5(1): 164-171



PENDAHULUAN

Proses Pembelajaran merupakan kegiatan dari campuran unsur yang tersusun dengan baik yang dimana meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan serta prosedur yang saling memberikan pengaruh terhadap kegiatan belajar siswa (Mariyah et al., 2021). Pada proses pembelajaran keberhasilan dalam mencapai tujuan dari materi pembelajaran merupakan salah satu bukti dari prestasi yang didapatkan. Oleh karena itu, guru harus mampu memberikan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa dapat menerima pembelajaran serta meningkatkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Kemampuan dapat diartikan dengan kesanggupan seseorang dalam menyelesaikan dan melakukan sesuatu. Menurut William dan Michael (Suryabrata, 2004) bakat merupakan kemampuan dari seseorang (individu) untuk menjalankan dan mengerjakan tugas yang didapatkan dari sedikit atau banyaknya latihan yang dilakukan. Kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu hal dapat mempengaruhi perkembangan potensi yang ada pada dirinya (individu). Kemampuan dapat dilatih dengan mencari informasi yang relevan, merancang solusi dan menciptakan ide-ide atau gagasan yang baik.

Menggambar (drawing) adalah Penggunaan teknik dan alat untuk menciptakan suatu ide, dan membuat pola diatas permukaan dengan memberikan goresan. Menggambar ilustrasi merupakan salah satu materi dalam seni rupa yang diajarkan kepada siswa. Menggambar ilustrasi adalah seni visual 2 dimensi yang dimana tujuannya untuk menjelaskan suasana. Dalam menggambar ilustrasi, Loomis (dalam Ulfah dan Budiwiwaramulja, 2019) menjelaskan kriteria pada gambar ilustrasi kedalam teori 5P yaitu : *"Proportion (The three dimensions), Placement (a position in space), Perspective (Relationship of viewpoint to subject), Planes (Surface appearance as defined by light and shadow), Pattern (The deliberate arrangement of the tones of the subject)"* dan teori 5C yaitu : *Conception (Arough indication of idea), Construction (An attempt to establish the forms from life or from basic knowledge), Contour (The limits of forms in space, according to view point), Character (Thespecific qualities of individual units of your subject in light), Consistency (All the essentials of construction, lighting, and pattern, organized as a unit)"*. Ilustrasi memiliki beberapa objek yang dapat dibuat dalam melakukan gambar ilustrasi, yaitu gambar makhluk hidup, seperti tanaman, manusia dan gambar hewan (Apriliani & Zulkifli, 2021). Berdasarkan Tampilan gambar ilustrasi, Ana dan Asidigisianti (2015) menjelaskan bahwa tampilan ilustrasi dapat dikelompokkan dalam berbagai gaya, yaitu gaya realis, pointilis, ekspresionis, surealis, dekoratif, kartun, dan kontemporer, sehingga mendukung kegiatan dalam penyampaian pesan secara visual yang menjelaskan tentang suatu produk.

Adapun pada kurikulum 2013, tujuan pembelajaran menggambar ilustrasi adalah mampu memaparkan pengertian menggambar ilustrasi, mengidentifikasi jenis, fungsi dan objek gambar ilustrasi serta mampu membuat gambar ilustrasi. Maka dari itu, agar tujuan pembelajaran menggambar ilustrasi dapat dicapai, pemilihan media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam mengajar mampu membantu siswa dalam melatih kemampuan yang dimiliki serta pengalaman yang didapatkan siswa saat belajar menjadi menyenangkan serta kondusif.

Saat ini, media pembelajaran sangat banyak dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung penyajian materi pelajaran menjadi lebih jelas. Peranan penting media pembelajaran disetiap kegiatan proses belajar baik saat berada dikelas maupun pembelajaran daring yaitu media ini mampu mengatasi masalah perbedaan pengalaman yang dimiliki siswa serta media pembelajaran dapat menyajikan informasi dan mengajarkan keterampilan menjadi lebih jelas. Dikarenakan adanya pandemi covid-19, maka teknologi berperan penting dalam mendukung proses belajar dan mengajar. Setiap negara memiliki keputusan yang berbeda dalam menanganin bidang pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memberitahu bahwa pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh atau daring.

Dalam mengatasi permasalahan yang timbul saat melakukan pembelajaran daring ini maka didalam proses pembelajaran, selain menguasai materi, guru harus dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk materi pelajarannya sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terganggu. Pada proses pembelajaran, melakukan dan menggunakan media

pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, tidak hanya dapat berfungsi sebagai perantara penyampaian materi, tetapi dapat memperjelas makna dan meningkatkan kemampuan siswa. Pemilihan video pembelajaran sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu hal yang efektif dan tepat untuk dipilih. Media pembelajaran yang ditetapkan oleh guru saat akan melakukan kegiatan pembelajaran, harus disesuaikan dengan karakter siswa dan informasi yang diberikan kepada siswa.

Manfaat media pembelajaran secara umum yaitu mempermudah interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bretz (dalam Sanaky, 2009) mengidentifikasi ciri dari media dapat terbagi menjadi tiga yaitu visual, suara dan juga gerak. Secara umum media pembelajaran digolongkan kedalam 3 unsur, yaitu (1) Media visual (2) Media audio (3) Media audio visual. Media pembelajaran yang dipilih pada penelitian ini termasuk pada jenis media audio visual. Media Video memiliki kemampuan yang lebih baik karena mengandung suara dan gambar (Bahri & Zain, 2010: 141). Media video merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mempermudah menyampaikan informasi, karena media audio visual atau video mempunyai elemen yang terdiri dari suara dan gambar, oleh karena itu penggunaan video dalam dunia pendidikan bukanlah hal baru lagi.

Daryanto (Dalam Ayuningrum, 2012) menjelaskan bahwa kelebihan dari media video yaitu terdapat pada ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai tuntutan dari pengguna, dan video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat disampaikan kepada siswa secara langsung atau melalui media digital seperti TV, laptop, komputer dan ponsel. Cheppy (Dalam Asni & Suhartini, 2019) menjelaskan beberapa hal penting ketika membuat media video pembelajaran. Karakteristik yang diperhatikan untuk membuat media video pembelajaran adalah (1) Objek yang mungkin tidak dapat atau kurang dilihat oleh mata telanjang yang terdapat pada video mampu untuk diperbesar, (2) Video memiliki kemampuan untuk mengontrol tampilan gambar yang diperlukan informasi yang ingin diberikan, (3) Video dapat menampilkan objek menjadi still picture yang berarti bahwa objek tersebut dapat disimpan menjadi gambar diam, (4) Daya tarik video juga mampu untuk melibatkan siswa dalam memberikan perhatian yang lebih lama untuk menyimak video dibandingkan hanya mendengar saja (5) Video memiliki kemampuan untuk menampilkan objek gambar dan informasi yang terbaru atau kekinian. Pada penelitian ini video pembelajaran akan dibuat kedalam bentuk animasi dimana materi akan dirancang sesuai dengan karakteristik untuk membuat media video pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka peneliti memilih video pembelajaran sebagai media yang efektif untuk digunakan sebagai sarana yang membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi. Media ini akan mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuannya dengan memberikan informasi sesuai dengan materi pembelajaran, serta dengan menggunakan video pembelajaran siswa dapat melihat proses praktek menggambar ilustrasi dan mengulang informasi yang ada didalam video pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Untuk memecahkan masalah dan memperoleh hasil data yang sesuai, maka peneliti harus mengetahui dan menguasai metode penelitian yang akan digunakannya. Metode yang menjadi pedoman dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang bersifat kuantitatif, yang dimana penelitian ingin mencari hubungan sebab akibat dengan melakukan manipulasi variabel bebas. Metode penelitian eksperimen menurut Iskandar (2012) merupakan penelitian yang dimana melakukan manipulasi serta mengedepankan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, agar dapat mengetahui adanya perbedaan sesuai dengan manipulasi variabel bebas (*independent*) tersebut atau peneliti melihat hubungan sebab – akibat dari dua atau lebih variabel maka peneliti harus memberikan perlakuan (*Treatment*) terhadap kelompok eksperimen. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan desain eksperimen murni (*True experiment Design*). Desain eksperimen murni memiliki beberapa bentuk desain dalam memberikan perlakuan. Pada penelitian ini, penggunaan desain eksperimen murni yang akan dilakukan dengan melakukan

perlakuan dari *One- Group Pretest – Posttest Design*. Perlakuan kepada sampel dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Alur desain penelitian

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

O1 : Pretest pada kelas eksperimen

O2 : Posttest pada kelas eksperimen

X : Perlakuan (*Treatment*)

Pada tahap awal penelitian yaitu dengan melakukan pretest kepada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal dari kelas eksperimen tersebut. Kemudian tahapan selanjutnya akan diberikan treatment kepada kelas eksperimen dengan menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran menggambar ilustrasi. Setelah treatment diberikan, tahapan terakhir melakukan posttest pada kelas eksperimen untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan dan peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi siswa di kelas eksperimen. Populasi menurut Sugiyono (2017) yaitu wilayah atau daerah generalisasi yang dimana memiliki objek atau subyek yang terdapat mutu dan karakteristik yang dijadikan oleh peneliti untuk dipelajari dan memiliki hasil atau kesimpulan. Penelitian ini akan mengambil populasi yang dimana meliputi seluruh siswa di kelas VIII sebagai kelas eksperimen. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui teknik tes. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendapatkan informasi ada atau tidaknya peningkatan kemampuan siswa dalam menggambar ilustrasi, oleh karena itu dilakukan pengumpulan data dengan tes secara tindakan. Peneliti memberikan *pretest* yang akan dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan dan *posttest* yang akan dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Tes ini akan dilakukan secara tes tindakan kepada siswa kelas eksperimen. Untuk kegiatan pengambilan data dengan menggunakan teknik tes dalam penelitian ini, tes dilakukan yaitu dengan menggambar ilustrasi sesuai dengan tema yang ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian yang dilakukan, yang menjadi variabel penelitian yaitu video pembelajaran sebagai variabel bebas dan peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi sebagai variabel terikat. Berdasarkan desain penelitian yang dijelaskan sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian terhadap kelas eksperimen yang dimana diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*), selanjutnya pemberian perlakuan kepada siswa berupa video pembelajaran dan tahapan akhir yaitu melakukan tes akhir (*posttest*) terhadap siswa kelas eksperimen.

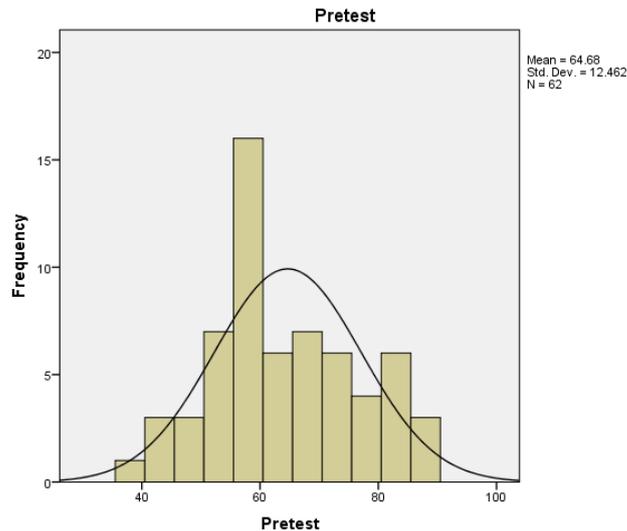
Setelah didapatnya data, maka selanjutnya akan dilakukan pengolahan data untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan terhadap sampel. Data yang akan dianalisis yaitu hasil nilai dari siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Data tersebut didapatkan dengan melakukan tes tindakan dengan membuat gambar ilustrasi sebelum (*pretest*) dan setelah pemberian video pembelajaran (*posttest*). Pada awal penelitian, kelas eksperimen diberikan *pretest* dan diberikan 3 kali perlakuan kepada siswa dan terakhir dilakukannya *posttest* dengan membuat karya ilustrasi sesuai dengan tema yang diberikan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada kelas eksperimen, hasil dari statistik deskriptif nilai pretest dan posttest dengan menggunakan program SPSS 20 for windows yaitu sebagai berikut.

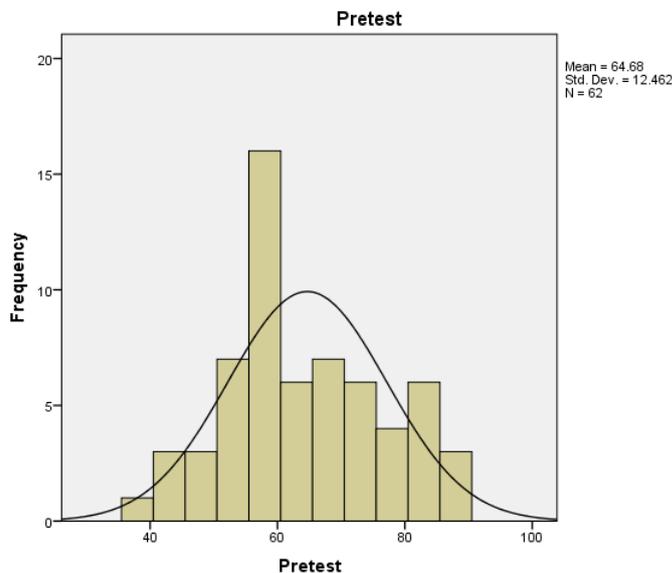
Tabel 2 Hasil Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	62	38	90	64.68	12.462
Posttest	62	59	91	76.44	6.986
Valid N (Listwise)	62				

Pada tabel 2 menjelaskan bahwa N (Jumlah data) yaitu 62, dari 62 data diatas didapatkan nilai terkecil (*minimum*) pretest yaitu 38 dan posttest dengan nilai terkecil (*minimum*) 59. Selanjutnya didapatkan nilai terbesar (*maximum*) dari masing-masing yaitu dengan nilai pretest sebesar 90 dan posttest dengan nilai 91. Rata-rata (*mean*) yang didapatkan dari nilai pretest yaitu 64.68 dan posttest dengan nilai 91. Standar deviasi atau simpangan baku pretest yaitu 12.462 dan posttest 6.986. Setelah diketahui, jika hasil dari nilai standar deviasi pretest lebih besar dibandingkan dengan posttest, hal ini menjelaskan jika distribusi frekuensinya lebih lebar. Lebih lanjut distribusi frekuensi pretest dan posttest dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Histogram Distribusi Frekuensi Pretest



Gambar 2 Histogram Distribusi Frekuensi Posttest

Dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 bahwa terdapat distribusi frekuensi yang semakin lebar, artinya bahwa kemampuan kemampuan awal (pretest) siswa lebih bervariasi dibandingkan dengan kemampuan akhir (posttest) siswa setelah diberikan video pembelajaran. Lebih lanjut, distribusi frekuensi dapat lihat pada gambar berikut.

Berikutnya analisis akan dilakukan menggunakan uji normalitas. Pada tahap ini uji normalitas yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dahlan (dalam Oktaviani dan Hari, 2014) menjelaskan bahwa uji *kolmogorov-smirnov* dapat digunakan untuk menguji sebuah data jika sampel yang dimiliki lebih dari 50.

Jika data yang dihasilkan berdistribusi normal maka selanjutnya dapat melakukan tahap analisis statistik parametrik, namun apabila data tidak berdistribusi normal maka tahapan selanjutnya yang digunakan yaitu statistik nonparametrik. Hipotesis untuk uji normalitas yaitu sebagai berikut.

H_0 = Data berdistribusi normal

H_a = Data tidak berdistribusi normal

Adapun kriteria uji jika data berdistribusi normal ditandai dengan nilai signifikansi (sig.) yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (Suyatna, 2017). Hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* yaitu sebagai berikut.

Tabel 3 Analisis uji normalitas

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pretest	.130	62	.011
	Posttest	.080	62	.200

Nilai signifikansi untuk nilai tes awal (pretest) sebesar 0,011 dan pada tes akhir (posttest) sebesar 0,200. Oleh karena itu, nilai signifikansi baik pada pretest dan posttest lebih besar dari 0,05. Sehingga H_0 diterima, yang dimana artinya data sampel yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal.

Uji paired sample t test merupakan bagian dari analisis statistik parametrik. Ciri-ciri dari uji ini yaitu digunakan apabila terdapat dua data yang berpasangan (tidak bebas) dari satu sampel atau objek penelitian. Artinya pada uji paired sample t test, akan dilakukan perbandingan data dua perlakuan dari sampel yang sama. Berdasarkan hasil dari uji normalitas data pretest dan posttest diatas dari kedua kelas didapatkan data berdistribusi normal. Maka analisis selanjutnya yang akan dilakukan yaitu melakukan uji t dengan menggunakan program SPSS 20 for windows menggunakan uji paired sample t test. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4 Statistik Deskriptif

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	64.68	62	12.462	1.583
	Posttest	76.44	62	6.986	.636

Pada analisis data diperlihatkan hasil dari statistik deskriptif dari sampel yang diteliti yaitu pretest dan posttest. Jumlah sampel penelitian yaitu sebanyak 62 orang siswa, yang dimana nilai pretest diperoleh rata-rata (mean) sebesar 64,68 dan nilai posttest sebesar 76,44.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample t test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair Pretest - Posttest	-11,758	10.815	1.374	-14.505	-9.011	-8.560	61	.000

Hasil analisis yang didapatkan dengan program SPSS 20 *for windows*, dapat disimpulkan melalui rumusan hipotesis penelitian dan pedoman pengambilan keputusan pada uji paired sample t test. Rumusan Hipotesis penelitian pada uji paired sample t yaitu:

H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata hasil tes awal (pretest) dengan tes akhir (posttest) yang artinya tidak adanya peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi siswa setelah menggunakan video pembelajaran pada siswa SMP Negeri 40 Medan tahun 2021.

H_a = Ada perbedaan rata-rata hasil tes awal (pretest) dengan tes akhir (posttest) yang artinya adanya peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi siswa setelah menggunakan video pembelajaran pada siswa SMP Negeri 40 Medan tahun 2021.

Menurut Singgih Santoso (2014: 265), pedoman pengambilan keputusan dengan menggunakan uji paired sample t test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil pada tabel 5 dengan uji paired sample t test bahwa nilai signifikansi (sig. (2-tailed)) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga didapatkan jawaban dari rumusan masalah bahwa adanya pengaruh video pembelajaran di kelas eksperimen dalam meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi siswa. Adapun pedoman pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut.

1. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dengan melihat pedoman pengambilan keputusan, t_{tabel} dapat dicari dengan menggunakan nilai df (Degree of Freedom) dan nilai signifikansi ($\alpha/2$). Dari tabel hasil uji paired sample t test dapatkan nilai df yaitu 61 dan nilai $0,05/2$ sama dengan 0,025. Maka ditemukan nilai t_{tabel} sebesar 1,999. Maka karena nilai t_{hitung} 8.560 > t_{tabel} 1,999, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diartikan bahwa adanya pengaruh video pembelajaran di kelas eksperimen dalam meningkatkan kemampuan menggambar siswa. Berdasarkan nilai KKM di SMP Negeri 40 Medan yaitu 75, maka siswa yang mendapatkan hasil belajar diatas nilai 75 dapat dikatakan tuntas. Sedangkan siswa yang mendapatkan hasil belajar dibawah nilai 75 dapat dikatakan tidak tuntas. Berdasarkan hasil belajar dari siswa yang telah didapatkan, nilai pretest yang tidak tuntas sebanyak 48 siswa dan yang tuntas sebanyak 14 siswa. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa video pembelajaran terhadap 62 sampel siswa, nilai siswa yang tidak tuntas sebanyak 21 orang siswa dan yang tuntas sebanyak 41 orang siswa.

Berdasarkan hasil data dari nilai siswa yang didapatkan setelah melakukan tes, terjadi peningkatan siswa dalam menggambar ilustrasi yang dimana sebelumnya siswa kelas VIII yang menjadi kelas eksperimen mendapatkan nilai 75 keatas yaitu 14 orang siswa menjadi 41 orang siswa. Terjadinya peningkatan terhadap nilai yang didapatkan dikarena adanya pemberian video pembelajaran materi ilustrasi kepada siswa.

Dari hasil yang didapatkan dipenelitian ini, maka dapat dikatakan bahwa manfaat video pembelajaran bagi siswa yaitu menjadikan siswa lebih memahami materi pelajaran, tidak hanya mengetahui apa fungsi dan juga objek dari gambar ilustrasi tetapi lebih mengerti bagaimana proses dalam menggambar ilustrasi. Penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar telah berkontribusi dalam membantu siswa memahami materi pelajaran menggambar ilustrasi, tidak hanya itu guru juga menjadi lebih mudah dalam memberikan informasi kepada siswa, karena tidak hanya menggunakan buku pelajaran tetapi dengan bantuan video pembelajaran dalam proses belajar guru dapat menampilkan gambar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dipaparkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran yang telah validasi oleh ahlinya mampu meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi siswa. Penelitian ini telah dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu mulai dari tahapan tes awal (*pretest*), pemberian perlakuan (*treatment*) kepada siswa sebanyak 3 kali dan tahapan terakhir yaitu melakukan tes akhir (*posttest*). Pada penelitian ini didapatkan hasil

belajar siswa setelah dilakukan perlakuan menunjukkan peningkatan sebesar 10 % dimana nilai rata-rata siswa *pretest* 75,55 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,97. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari penelitian dan rumusan masalah yang telah ditetapkan berhasil tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Bestari Buana Murni.
- Anna Pertiwi Afuwwa, & Patiria, A. S. (2015). Gambar Ilustrasi Sampul Novel Harry Potter Karya J.K Rowling: Studi Dan Makna. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 03.
- Apriliani, R., & Zulkifli, Z. (2021). Analisis Hasil Gambar Ilustrasi Berdasarkan Aspek Proporsi, Perspektif dan Pencahayaan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 913-922. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.769>
- Asni, H. A. N., & Suhartini, R. (2019). Pengembangan Video Tutorial Bias Cut Dress Berbasis Instagram. *E-Journal*, 08(3), 71-76.
- Ayuningrum, F. (2012). *Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK N 2 Godean*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bahri, S., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Mariyah, S.Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, D.W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4 (2): 959-967.
- Oktaviani M A, & Hari Basuki Notobroto. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3(2), 127-135.
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Santoso, Singgih. (2014). *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Suryabrata. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindo.
- Suyatna, A. (2017). *Uji Statistik Berbantuan SPSS Untuk Penelitian Pendidikan*. Media Akademi.
- Ulfah, T., & Budiwiwaramulja, D. (2019). Analisis Karya Gambar Ilustrasi Teknik Arsir Siswa Kelas VIII Di SMP Swasta Tunas Karya Batang Kuis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 279. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13642>

