

PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT KARYA SENI SISWA KELAS IXB SEMESTER 1 SMP N 2 TABANAN

NI MADE WIDIANI
NIP : 19660727 198901 2 002
widianiJ7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena rendahnya aktifitas belajar siswa dan keterampilan karya seni pada mata pelajaran seni budaya. Terlebih lagi di masa covid pandemi 19 ini siswa kurang bisa memahami materi dengan baik . Sehingga peneliti mencoba menggunakan media audio visual dalam proses membuat suatu karya seni pada pembelajaran (PJJ). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membuat suatu karya seni melalui penerapan media audio- visual pada mata pelajaran seni budaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas melalui daring, .subyek penelitian ini adalah 32 orang siswa kelas IX B SMP Negeri 2 Tabanan pada semsester 1 tahun 2020/ 2021. Hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan prestasi belajar dari data pelaksanaan sebelumnya . Pada tindakan II nilai rata-rata kelas sudah mencapai 68,64% dengan ketuntasan belajar 68,75 % dan pada tindakan III telah diperoleh kenaikan menjadi rata-rata 80,22% dengan ketuntasan belajar 93,75%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media audio- visual ini pada mata pelajaran seni budaya dapat meningkatkan hasil karya seni siswa.

Kata kunci : Media audio- visual , keterampilan membuat karya seni

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang sangat berperan dalam pembangunan suatu bangsa. Pemerintah yang sejak dulu menyadari akan peran pendidikan yang begitu penting bagi pembangunan dan kemajuan bangsa, berdasarkan pasal 31 dalam Undang-Undang Dasar 1945 tentang pendidikan yang berbunyi (1) Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran; (2) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional, yang diatur dengan undang-undang.

Sesuai dengan apa yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 di atas, maka pendidikan merupakan hal yang sangat vital sehingga semua warga negara tanpa pandang bulu berhak mendapatkannya. Oleh karena itu, pendidikan perlu diperhatikan dan dibangun sedemikian rupa agar sumber daya manusia di negara ini menjadi lebih berkualitas.

Dalam mengajar guru harus bisa mrngelola dengan baik agar mendapatkan hasil yang

baik. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik seorang guru harus memiliki keterampilan mengelola kelas dengan baik.

Pada kenyataannya masih banyak terdapat kendala atau hambatan dalam mengelola kelas, baik disebabkan olah faktor guru itu sendiri maupun yang ada di luar guru itu sendiri.

Guru sudah mencoba menggunakan berbagai macam metode, namun karena kemampuan siswa yang beragam tidak semua siswa mendapatkan hasil yang baik. Di tambah lagi pada situasi pandemi ini maka semakin banyak permasalahan yang muncul.

Dalam situasi pandemi kegiatan belajar mengajar tidak boleh berhenti. Karena pembatasan kegiatan masyarakat maka proses belajar mengajar dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh.

Kita melakukan PJJ degan cara daring diantaranya dengan wa grup , google classroom dan google meet. Pada pelajaran daring itu banyak kendala yang ditemukan .

Guru menugaskan siswa untuk mengamati atau membaca karya seni patung, lalu semua siswa diberi tugas untuk menuliskan hasil pengamatannya, kemudian menyuruh menjelaskan apa yang di baca dan diamati lewat daring satu persatu

2. Hasil Observasi Tindakan I

Ternyata dari hasil tersebut masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai ketuntasan, dimana nilainya masih banyak di bawah KKM. Seperti data di hasil penelitian tindakan I

3. Refleksi I

Melihat dari hasil observasi tindakan awal nilai yang didapat siswa belum memenuhi harapan. Apabila strategi pembelajaran dirubah dengan menggunakan media audio-visual melalui daring untuk mempermudah mempelajarinya dengan harapan agar siswa lebih mudah memahaminya dan hasil sesuai harapan.

4. Rencana Tindakan II

Direncanakan siswa lewat google classroom diberikan link video untuk siswa bisa mengamati video bagaimana cara membuat sebuah karya seni patung dari bahan lunak dengan praktis dan benar, kemudian dari masing-masing siswa mempresentasikan cara membuat karya seni patung dari bahan lunak lewat daring

5. Pelaksanaan Tindakan II

Siswa lewat google classroom diberikan link video untuk siswa bisa mengamati video bagaimana cara membuat sebuah karya seni patung dari bahan lunak dengan praktis dan benar, kemudian dari masing-masing siswa mempresentasikan cara membuat karya seni patung dari bahan lunak lewat daring

6. Hasil Observasi II

Setelah diberikan kesempatan untuk mengamati video yang diberikan, masih ada 10 siswa yang belum berhasil. Data hasil observasi II dapat dilihat pada data tindakan II hasil penelitian

7. Refleksi II / Rencana tindakan III

Dari komunikasi dengan salah satu anak ada seorang anak yang minta tugas supaya bisa memilih sendiri. Berdasarkan hal itu kalau anak-anak di bebaskan memilih

tugas sesuai dengan keinginannya maka kemungkinan anak-anak bisa membuat karya seni dengan lebih baik.

8. Pelaksanaan tindakan III

Seluruh siswa diberikan tugas sesuai keinginannya membuat karya seni dengan membebaskan siswa mencari contoh karya seni di internet

9. Observasi tindakan III

Dari hasil pengamatan pada Tindakan III menunjukkan hasil yang lebih baik walaupun masih ada 2 orang anak yang masih nilainya di bawah KKM, terlihat pada hasil penelitian tindakan III

HASIL PENELITIAN

Untuk melihat keberhasilan sebuah tindakan maka ditentukan kriteria penilain yang dijadikan dasar sebagai berikut:

80 – 100	Sangat baik
75 – 79	Baik
65 – 74	Cukup baik
50 – 64	Kurang baik
0 - 49	Sangat kurang baik

Untuk menghitung presentase ketuntasan klasikal digunakan rumus sebagai berikut.

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa yg Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Untuk menghitung rata-rata (Mean) digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah nilai keseluruhan siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh pada tindakan I guru menugaskan kepada siswa untuk melihat atau mengamati karya seni patung. Didapat hasil adalah nilai rata – rata mencapai 66,41 %, ada 20 orang siswa yang belum tuntas dengan nilai rata- rata ketuntasan 37,50 %, dimana KKM Seni Budaya adalah 67. Melihat dari hasil tindakan I antara lain :

1. Sebagian besar siswa nilainya belum tuntas

2. Rata-rata nilai klasikal masih sangat rendah atau tergolong katagori sangat kurang
 3. Ternyata belum bisa mengerti bagaimana cara membuat karya seni patung yang baik
- Perencanaan tindakan II diawali dengan siswa lewat google classroom diberikan link video cara membuat karya seni patung dari bahan lunak dengan praktis dan benar, kemudian masing-masing mempresentasikan nya lewat daring dengan membuat video.

Hasil tindakan II adalah nilai rata-rata (Mean) mencapai 68,64%, ada 10 orang siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan nilai 31,25%, ada 12 orang siswa yang nilainya sama dengan KKM nilai 37,50% dan ketuntasan nilai rata-rata 68,75%

Hasil observasi tindakan II antara lain :

1. Masih ada 10 orang anak yang nilainya belum tercapai
2. Rata-rata nilai klasikal sudah mengalami peningkatan walaupun hanya 2.18 % dari tindakan I
3. Masih ada seorang siswa yang mengeluh mendapat nilai kurang, karena tugas yang diberikan siswa tidak sesuai dengan keinginannya.
4. Guru akhirnya menerima masukan dari siswa agar memberikan tugas yang sesuai dengan keinginan atau minatnya.

Pada Tindakan III seluruh siswa diberikan tugas dengan memilih contoh karya seni di internet untuk membuat karya seni sesuai keinginannya. Dengan memilih topik yang sesuai dengan keinginannya maka nilai rata-rata (Mean) yang diperoleh adalah 80,22%, dengan ketuntasan nilai 93,75 % , sebagian besar siswa bisa mengerjakan dengan baik walaupun masih ada yang belum tuntas.

Hasil dari tindakan III antara lain :

1. Sebagian besar siswa sudah mendapatkan nilai diatas KKM
2. Sebagian besar siswa sudah bisa membuat karya seni patung dari bahan lunak dengan baik
3. Jadi dengan memberikan kebebasan anak memilih sendiri karya seni sesuai dengan bakat atau minatnya maka diperoleh peningkatan nilai yang lebih baik, walaupun masih ada 2 orang anak yang masih belum tercapai nilainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil yang diperoleh dengan cara membaca materi suruhan literasi membaca dengan maksud siswa dapat mengerti dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepada siswa masih ada sebagian siswa yang belum bisa mengerjakan tugasnya dengan sempurna . Pada Tindakan I nilai rata-rata kelas 66,41 % dengan ketuntasan belajar mencapai 37,50 %

Ketika . dikomunikasikan dengan siswa bersangkutan mereka mengatakan belum mengerti dengan tugas yang diberikan. Berarti literasi membaca siswa masih rendah sehingga diperlukan cara pemahaman lain seperti audio visual.

Maka kegiatan berikutnya memberikan tugas membuat karya seni dengan memberikan contoh audio visual, sehingga siswa diharapkan bisa membuat tugas dengan baik. . Dari tugas yang diberikan dengan media Audio visual terjadi peningkatan keberhasilan seperti pada Tindakan II dengan nilai rata-rata kelas 68,64 % untuk rata-rata kelasnya dengan ketuntasan belajar 68,75%.

Kemudian dari hasil yang diperoleh pada tindakan II masih ada beberapa anak yang tidak bisa mengerjakan tugas dengan baik, disebabkan karena tidak sesuai dengan keinginannya sendiri. Oleh sebab itu peneliti mencoba untuk merubah tugas dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih tugas dalam membuat karya seni patung dari bahan lunak sesuai keinginan untuk mencari di internet.

Sehingga pada tindakan III mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata (Mean) adalah 80,22%, dengan ketuntasan 93,75 % , walaupun masih ada 2 orang siswa yang masih belum tuntas.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, dapat disampaikan simpulan berikut :

Pembelajaran dengan penerapan penggunaan media audio visual dengan menggunakan media elektronik memiliki

dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP N 2 Tabanan khususnya pada mata pelajaran seni yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, pada tindakan I nilai rata-rata kelas mencapai 66,41 % dengan ketuntasan belajar 37,50 % dan pada tindakan II telah diperoleh kenaikan menjadi rata-rata mencapai 68,64 dengan ketuntasan belajar 68,75 %, serta tindakan III dengan nilai rata-rata (Mean) mencapai 80,22 % dengan ketuntasan nilai belajar 93,75 % Selain hal tersebut penerapan media audio visual dengan menggunakan media elektronik berpengaruh pula meningkatkan keterampilan membuat karya seni siswa pada materi ajar yang telah diterima siswa selama ini, sehingga mereka merasa siap untuk menghadapi pelajaran berikutnya.

Kesimpulan akhir dapat disampaikan adalah bahwa penggunaan media audio visual dengan menggunakan media elektronik

mampu meningkatkan keterampilan membuat karya seni siswa menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Sukidin, Basrowi, Suranto. 2002. *Menajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit : Insan Cendekia ISBN : 979 9048 33 4.
- Arikunto, Suharsini; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bimi Aksara
- Keterampilan menurut Muzni Ramanto, Soemarjadi, dan Wikdati Zahri (1991:2)
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyati, Yeti, dkk. 2007. *Keterampilan Dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhammad Fathurrohman, 2015 *Model – model Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz