

# Perbedaan Pembelajaran Menggunakan Media Audiovisual dan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Tari *Yosim Pancar* pada Siswa Kelas XI

## Differences in Learning Using Audiovisual Media and Props on the Learning Outcomes of *Yosim Pancar* Dance in Class XI Students

Bayu Satriawan\*, Wida Rahayuningtyas

Universitas Negeri Malang Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: bayu.satriawan.1902526@students.um.ac.id

Paper received: 10-19-2023; revised: 04-02-2024; accepted: 04-04-2024

### Abstrak

Pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kertosono menggunakan dua media, yaitu audiovisual dan alat peraga dengan materi yang dipelajari yaitu tari *Yosim Pacar*. Penggunaan media audiovisual dan alat peraga memiliki capaian yang berbeda juga. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan dua kelas yang berbeda (XI-8 dan XI-10) menggunakan media pembelajaran berbeda yaitu audiovisual dan alat peraga, tetapi materi yang disampaikan pada kedua kelas tersebut sama. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan komparatif. Rancangan penelitian menggunakan *desain static-group comparison*. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya menggunakan media audiovisual dan alat peraga. Dalam pengujian akhir menghasilkan signifikansi yaitu 0.000 yang berarti terdapat perbedaan pada kedua kelas tersebut. Pada kelas XI-8 dengan menggunakan media audiovisual memiliki nilai rata-rata 88,88 dibandingkan kelas XI-10 yaitu 86,72 yang menggunakan media alat peraga. Penggunaan media audiovisual lebih unggul karena siswa lebih kompleks dalam memahami materi baik dari segi penglihatan (visual) dan pendengaran (audio) sehingga dapat merangsang perkembangan kognitif para siswa menjadi lebih baik. Sedangkan media alat peraga menggunakan indra penglihatan saja sehingga siswa hanya berpaku pada peraganya yang mengakibatkan terbatasnya pemahaman siswa.

**Kata kunci:** media audiovisual, media alat peraga, hasil belajar

### Abstract

Cultural arts learning at SMA Negeri 1 Kertosono uses two media, namely audiovisual and props with the material studied, namely *Yosim henna* dance. The use of audiovisual media and props are two types of media that are very different and have different capian as well. This study aims to compare two different classes (XI-8 and XI-10) using different learning media, namely audiovisual and teaching aids, but the material presented in both classes is the same. This research is quantitative research using a comparative approach. The research design used a static-group comparison design. The results proved that there were differences in student learning outcomes in learning cultural arts using audiovisual media and teaching aids. In the final test produced a significance of 0.000 which means there is a difference in the two classes. In class XI-8 using audiovisual media has an average score of 88.88 compared to class XI-10, which is 86.72 using teaching aids. The use of audiovisual media is superior because students are more complex in understanding the material both in terms of vision (visual) and hearing (audio) so that it can stimulate the cognitive development of students get better. While the teaching aids media use the sense of sight only so that students only race on the demonstrations which results in limited student understanding.

**Kata kunci:** audiovisual media, props media, learning outcomes

## **1. Pendahuluan**

Memasuki era modern sekarang teknologi berkembang dengan sangat cepat dan berinovasi, hal ini yang sangat mempengaruhi aspek kehidupan masyarakat di berbagai bidang baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang pendidikan (Maritsa dkk, 2021). Kemajuan teknologi juga berpengaruh di dalam dunia pendidikan, maka seorang pengajar dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa (Ekayani, 2017). Pendidikan menurut Husamah, dkk merupakan sesuatu hal yang luhur, suatu pendidikan tidak hanya sebatas dalam lembaga formal saja namun pendidikan jua terdapat pada lingkungan informal sebab hakikatnya kita lahir hingga akhir hayat (Husamah dkk, 2019).

Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media yang berperan sebagai alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran (Moto, 2019). Berbagai jenis media yang inovatif dan bervariasi telah dibuat atau diciptakan oleh para pengajar karena berbagai problematika yang mereka dihadapi. Para pengajar harus menyesuaikan penggunaan media yang tepat agar pembelajaran yang dilangsungkan menjadi menarik dan dapat ditangkap oleh siswa, sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” (Wahid, 2018).

Media pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran. Nurita mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk membantu dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat ditangkap lebih optimal oleh para siswa (Nurrita, 2018). Penggunaan media dalam melaksanakan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa, dengan adanya penggunaan media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Firmadani, 2020). Hal ini didukung pendapat dari Kuswanto & Radiansah (2018) yang mengatakan kemenarikan tampilan fisik dari media yang dipakai sangat mempengaruhi pembelajaran, semakin menarik tampilan medianya maka siswa semakin antusias dan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara dengan guru Seni Budaya yang mengatakan: *“Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru guna mencangkup berbagai capaian yang ditargetkan di dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam sebuah pembelajaran”*.

Peran media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal (Magdalena, 2021). Media pembelajaran berarti harus ada ataupun harus dimanfaatkan pada setiap sekolah di dalam setiap berlangsungnya pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Zein (Zein, 2016) yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem, yang didalamnya terdapat berbagai komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lain, yang artinya komponen-komponen tersebut harus diperhatikan dengan baik agar tercapainya tujuan dari pembelajaran yang dilangsungkan.

Sekolah merupakan sarana bagi setiap individu untuk menambah, mengasah dan bahkan memperkuat pengetahuan dan keterampilan (Muliastri, 2020). Salah satu SMA di Nganjuk yang tepatnya berada di Kertosono yaitu SMAN 1 Kertosono. Sekolah yang digadang-gadang sebagai sekolah favorit bagi masyarakat sekitarnya. Hal tersebut diperkuat dengan wawancara dengan guru di SMAN 1 Kertosono yang mengatakan: *“SMAN 1 Kertosono merupakan sekolah*

*menengah yang dikategorikan sekolah favorit khususnya bagi warga Kertosono. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya berbagai perlombaan yang telah dimenangkan dari berbagai tingkatan baik dari bidang akademis maupun non-akademis dan terciptanya lulusan yang berkualitas baik sehingga diterima ke Universitas ternama di Indonesia”.*

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Pembelajaran menggunakan media cukup menyenangkan ungkap salah satu siswa kelas XI-10 menjelaskan bahwasannya: *“Pembelajaran menggunakan media cukup menyenangkan dan sangat membantu memahami dengan jelas materi yang diajarkan oleh guru”.* Hal ini diperkuat siswa lainnya yang mengatakan: *“Pembelajaran dengan media sangat menyenangkan dan juga memudahkan pemahaman saat mengikuti pembelajaran”.*

Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dengan semangat. Para siswa tidak akan cepat bosan sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Wawancara selanjutnya dengan siswa kelas XI SMAN 1 Kertosono yang mengatakan: *“Pembelajaran yang menyenangkan sangat berdampak terhadap siswa guna memahami materi yang disampaikan, karena jika pembelajaran tidak menyenangkan maka siswa cenderung acuh tak mau memperhatikan materi yang diajarkan. Sesuai dengan pendapat siswa lainnya: “Pembelajaran yang menyenangkan sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena siswa akan lebih bersemangat dalam belajar dan memunculkan keingintahuan siswa, dan itu berdampak positif karena siswa yang awalnya malas untuk belajar menjadi lebih bersemangat dan materi yang diberikan dalam pembelajaran akan mudah dipahami siswa”.*

Kegiatan pembelajaran menggunakan media pada dasarnya sangat membantu guru menghidupkan suasana kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafonao (Tafonao, 2018) yang mengatakan pembelajaran menggunakan media membuat mereka dapat merasakan dan menemukan suasana pembelajaran yang menantang, merangsang dan menyenangkan. Sedangkan pada umumnya pembelajaran tanpa media membuat siswa kurang semangat selama pembelajaran berlangsung, sikap siswa dalam berlangsungnya pembelajaran biasanya seperti mengantuk, posisi duduk yang tidak tegak lurus dan saat siswa diminta untuk bertanya tidak ada satupun yang bertanya, sedangkan ketika ditanya tidak ada satupun siswa yang menjawab bahkan saat guru menjelaskan banyak dari siswa yang mengobrol satu sama lain. Hal ini sesuai dengan wawancara bersama guru Seni Budaya yang menjelaskan: *“Pembelajaran tanpa menggunakan media sangat berdampak besar dalam berlangsungnya pembelajaran. Banyak siswa yang tidak tertarik sehingga mengantuk, mengobrol sendiri ketika diterangkan, bermain hp atau bahkan ada yang tertidur juga. Hal ini membuat siswa tersebut tidak dapat menerima materi yang disampaikan secara menyeluruh”.*

Media yang digunakan oleh guru Seni Budaya di SMAN 1 Kertosono yaitu, media audiovisual dan alat peraga. Hal ini sesuai dengan wawancara bersama guru Seni Budaya yang mengatakan: *“Dalam pembelajaran seni budaya saya memanfaatkan media audiovisual dan alat peraga”.* Salsabila (Salsabila, 2020) berpendapat mengenai media audiovisual yang mengatakan bahwa media audiovisual merupakan media yang memanfaatkan dua panca indra yang ditangkap melalui pendengaran dan penglihatan yang kemudian ditransfer ke otak.

Media alat peraga dikemukakan oleh Kusuma dkk., (2020) yang mengatakan bahwa alat peraga merupakan suatu benda asli atau benda tiruan yang digunakan di dalam proses belajar pembelajaran yang menjadi dasar atau acuan bagi berkembangnya konsep berpikir bagi siswa. Benda tiruan disini merupakan sesuatu yang akan memperagakan materi yang hendak diajar-

kan. Alat Peraga yang paling nyata adalah benda itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Kompasiana (Kompasiana, 2013) yang mengatakan alat peraga adalah segala sesuatu yang digunakan untuk 'meraga'kan sesuatu yang diajarkan. Contohnya menjelaskan tentang burung, maka burung itu sendiri yang dijadikan alat peraga guna memberikan pengalaman yang lebih nyata bagi para siswa.

Alat peraga disini berbeda dengan metode tutor sebaya. Menurut Indriani & Mutmainnah (2016) yang mengatakan syarat – syarat yang harus dipenuhi untuk menjadi tutor sebaya antara lain, berprestasi baik, dapat diterima atau disetujui oleh siswa yang mendapat bantuan. Sedangkan pemilihan peraga dalam pembelajaran tari *Yosim Pancar* disini tanpa memperhatikan syarat-syarat tertentu atau dipilih secara acak. Oleh karena itu, semua siswa memiliki peluang yang sama menjadi peraga dari kelompok masing-masing. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru Seni Budaya menjelaskan: *“Pembelajaran menggunakan media alat peraga disini dengan memilih perwakilan dua anak dari masing-masing tiap kelompok yang nantinya akan saya ajari secara langsung. Setelah perwakilan dari kelompok mendapatkan materi dari saya kemudian diajarkan ke teman-teman sesama kelompoknya. Pemilihan peraga disini dipilih secara acak atau sesuai dengan kesepakatan kelompoknya tanpa harus memenuhi syarat terlebih dahulu”*.

Tujuan dari penelitian ini untuk membedakan kedua media pembelajaran audiovisual dan alat peraga dalam tingkat keberhasilan yang lebih baik dalam mencangkup capaian pada tujuan pembelajaran. Media yang akan digunakan pada kedua kelas yang telah ditentukan berbeda, namun materi yang akan disampaikan sama. Hal ini mengakibatkan capaian hasil belajar yang berbeda, dikarenakan kedua media tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing bagi para siswa untuk memahami dan mengerti tentang materi yang disampaikan. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru Seni Budaya yang mengatakan: *“Dalam pembelajaran seni Budaya saya menggunakan dua media pembelajaran, yaitu audiovisual dan alat peraga. Hal tersebut memiliki capaian hasil belajar yang berbeda dikarenakan setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing”*.

Penelitian ini membahas tentang penggunaan dua media pembelajaran yang berbeda yaitu, audiovisual dan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas XI-8 dan XI-10 dengan materi tari kreasi berpasangan “Yosim Pancar” dari Papua. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Utami, Khairuddin, & Mahrus (2020) yang meneliti perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media video dan media power point dengan hasil penelitian membuktikan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media video dan media power point, media video memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan menggunakan media powerpoint. Wahdan Wilsa (2019) berpendapat bahwa Sebagai seorang pengajar, guru harus cermat dan teliti ketika memilih sumber belajar yang dibutuhkan oleh siswa, sehingga ketika melangsungkan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustiany, Hardi, and Ilmiyati (Agustiany, Hardi, & Ilmiyati, 2021) yang mengatakan hasil belajar merupakan indikator keberhasilan belajar, Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, meliputi faktor internal dan eksternal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti perbedaan hasil belajar seni budaya menggunakan media audiovisual dan alat peraga. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan persentase keberhasilan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahayuningtyas (2013) yang mengatakan sangat diperlukan bahan ajar atau media yang dapat memuat inti dari materi pembelajaran dengan praktis. Terbentuknya suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat mempermudah siswa untuk menangkap materi yang diberikan dengan optimal (Susilo, 2021).

Beberapa pendapat telah dipaparkan dan kemudian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan capaian bagi para siswa guna mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diketahui bahwa perbedaan pembelajaran seni budaya menggunakan media audiovisual dan alat peraga terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Kertosono belum pernah diteliti sebelumnya, sehingga belum ada data tertulis yang tersedia. Peneliti membuat penelitian yang berjudul “Perbedaan Pembelajaran Menggunakan Media Audiovisual dan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Tari Yosim Pancar pada Siswa Kelas XI” dengan tujuan untuk mengetahui dari kedua pembelajaran tersebut media manakah yang lebih efisien terhadap capaian hasil belajar siswa. Secara praktis penelitian ini dapat digunakan sebagai data untuk menambah wawasan guru tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran dan juga pengetahuan masyarakat tentang kualitas pendidikan di SMAN 1 Kertosono. Adapun tujuan penelitian adalah mengetahui pembelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Kertosono dengan menggunakan dua media tersebut.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan komparatif yang membandingkan dua kelas yang berbeda (XI-8 dan XI-10) yang diberikan media pembelajaran berbeda, akan tetapi materi yang akan disampaikan pada kedua kelas tersebut sama yaitu tari kreasi Yosim Pancar. Hal ini sejalan dengan penelitian Manggala (Manggala, 2022) yang mengatakan bahwa pendekatan komparatif adalah pendekatan yang berfokus pada pola perbedaan. Alasan peneliti menggunakan pendekatan komperatif karena untuk membandingkan media manakah (antara media audiovisual dengan media alat peraga) yang lebih unggul dalam hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Kertosono.

Rancangan penelitian menggunakan desain *static-group comparision* atau biasa disebut dengan perbandingan kelompok statis. Pada penelitian Threonesia (Threonesia, 2017) mengatakan bahwa desain *static-group comparision* untuk meneliti perbedaan efek dari dua variabel yang sudah ditentukan. Hal ini sejalan dengan tujuan peneliti, yaitu untuk membedakan dua kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbeda yang telah ditentukan oleh peneliti dan kemudian diuji melalui hasil belajar melalui ujian. Rancangan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada kelas XI-8 dan XI-10 sesuai dengan Tabel 1.

**Tabel 1. Desain penelitian** (Sumber: Sugiyono, 2017)

Kelas	Treatment (Perlakuan)	Test
XI-8	X <sub>1</sub>	Y <sub>1</sub>
XI-10	X <sub>2</sub>	Y <sub>2</sub>

### Keterangan:

X<sub>1</sub>: Penggunaan media audiovisual

X<sub>2</sub>: Penggunaan media alat peraga

Y<sub>1</sub>: ujian kelas eksperimen A

Y<sub>2</sub>: ujian kelas eksperimen B

Populasi merupakan sekelompok individu dengan karakteristik tertentu yang diteliti. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa populasi merupakan kelompok yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang telah dipilih peneliti untuk dipel-

ajari dan dan kemudian ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan populasi kelas XI di SMAN 1 Kertosono dengan jumlah 11 kelas dari kelas XI-1 hingga XI-11.

Penentuan sampel menggunakan metode *Simple Random Sampling* atau pengambilan sampel secara acak (Imam Gunawan, 2019). Pengambilan sampel dengan memilih secara acak dua sampel kelas dengan semua populasi memiliki peluang yang sama untuk menjadi sample. Hal ini didukung dengan pendapat Nurrahmah (Nurrahmah dkk, 2021) yang mengatakan bahwa metode *Simple Random Sampling* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan sampel acak sederhana, teknik pengambilan sampel menggunakan metode ini memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian. Sampel yang didapatkan yakni, kelas XI-8 dengan jumlah 35 siswa dan XI-10 dengan jumlah 32 siswa seperti data yang telah termuat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Data sampel penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI-8	35
2	XI-10	32

Tahap pengumpulan data antara lain melakukan wawancara dengan narasumber dengan jumlah 5 narasumber yaitu 1 narasumber utama (guru seni budaya) dan 4 siswa dari masing-masing 2 siswa setiap kelas yang diteliti, tes praktek akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui, memperkuat dan membuktikan data yang telah didapatkan (Agesti, 2022). Penelitian ini berlangsung sebanyak 5 kali pertemuan pada bulan Januari sampai Maret 2023. Pada pertemuan ke-1 kegiatan observasi dan dokumentasi untuk mengetahui kejadian langsung dilapangan. Lalu, dilanjutkan dengan pertemuan ke-2-4 diberikan tindakan dengan menggunakan media audiovisual di kelas XI-8 dan media alat peraga di kelas XI-10. Dan pada pertemuan ke-5 dilakukan pengujian akhir mata pelajaran seni budaya guna menguji pemahaman dan kemampuan siswa.

Tahap pengolahan data dilakukan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan uji normalitas, yang kemudian dilanjut uji homogenitas serta melakukan pengujian hipotesis melalui uji *independent sample test*. Dalam pengujian normalitas menggunakan metode *Skewness-Kurtosis*. Dengan dasar pengambilan keputusan sejalan pada penelitian Prastuti (2022) yang mengatakan metode *Skewness-Kurtosis* adalah pengujian yang berarti jika kedua nilai  $t$  baik nilai  $t_{sknew}$  maupun  $t_{kurt}$  berada pada rentang nilai  $-2 \leq t \leq +2$ , maka dapat dipastikan data berdistribusi normal dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya.

Pengujian homogenitas menggunakan dengan dasar pengambilan keputusan menurut Raharjo (2017), jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka distribusi data dapat dipastikan homogen, namun jika nilai signifikansi  $<0,05$  maka distribusi data adalah tidak homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *independent sample test*. Dasar pengambilan keputusan mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Raharjo (2017) yaitu:

1. Jika hasil Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan.
2. Jika hasil Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran Seni Budaya pada kelas XI di SMA Negeri 1 Kertosono pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 mempelajari tari kreasi, dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu 4.1 Berkarya seni tari melalui pengembangan berdasarkan konsep, teknik dan prosedur sesuai hitungan. Dengan indikator dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Kompetensi Dasar (KD) dan indikator**

Kompetensi Dasar ( KD )	Indikator
4.1 Berkarya seni tari melalui pengembangan berdasarkan konsep, teknik dan prosedur sesuai hitungan	4.1.1 Memperagakan gerakan tari Yosim Pancar sesuai konsep, teknik dan prosedur sesuai hitungan 4.1.2 Membandingkan gerakan tari Yosim Pancar satu lama lain dalam kelompok sesuai konsep, teknik dan prosedur sesuai hitungan 4.1.3 Mengecek kembali gerakan tari Yosim Pancar satu sama lain dalam kelompok sesuai konsep, teknik dan prosedur sesuai hitungan 4.1.4 Mengembangkan gerakan tari Yosim Pancar sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur sesuai hitungan

Berdasarkan indikator pada Tabel 3, maka materi yang akan dipelajari pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 yaitu tari kreasi Yosim Pancar yang sering juga disebut dengan yospan berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai hitungan. Krobo (2021) berpendapat bahwa tarian *Yosim Pancar* adalah salah satu jenis tarian berpasangan yang berasal dari Papua yang dapat dipergunakan untuk menumbuhkan dan meningkatkan jiwa seni anak. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru di SMAN 1 Kertosono yang mengatakan:

*“Pada semester ini kelas XI memasuki Kompetensi Dasar (KD) yaitu 4.1 Berkarya seni tari melalui pengembangan berdasarkan konsep, teknik dan prosedur sesuai hitungan dengan materi yang akan dipelajari yaitu tari Yosim Pancar atau yospan dari Papua. Tarian ini merupakan tarian persahabatan yang memiliki gerakan dasar yang penuh semangat, dinamis, menarik dan mudah dipelajari untuk anak remaja. Tarian ini nantinya akan dipelajari secara berkelompok namun dalam kelompok tersebut terdapat unit-unit pasangan yang gerakannya akan saling mengisi dan melengkapi satu sama lain”. (wawancara 24/02/2023)*

Mata pelajaran seni budaya kelas XI yang berfokus pada Seni Tari di SMA Negeri 1 Kertosono mempelajari materi tentang tari kreasi yakni tari kreasi Yosim Pancar atau sering disebut dengan yospan dari Papua. Tarian ini merupakan jenis tarian berpasangan. Hal ini sesuai dengan penelitian Lubiz (2021) yang berpendapat mengenai tari berpasangan bahwa tari berpasangan merupakan seni tari yang dibawakan oleh dua orang penari. Baik itu penari laki-laki dengan laki-laki, perempuan dengan perempuan, ataupun campur (*mix*) laki-laki perempuan. Tari berpasangan memiliki ciri khas yaitu adanya interaksi gerak yang saling melengkapi, saling mengisi, dan merespons antara individu penari dengan pasangannya. Hal ini diperkuat dengan data wawancara dengan guru di SMAN 1 Kertosono yang mengatakan:

*“Tarian Yosim Pancar atau sering disebut dengan tari yospan merupakan tari kreasi dari Papua. Jenis tarian ini merupakan tarian berpasangan yang memiliki ciri gerak yang saling melengkapi dan saling mengisi. Pada awal pembelajaran siswa akan dibagi menjadi 3 kelompok, meskipun siswa dibagi menjadi berkelompok namun gerakan yang dilakukan tetap ditarikan berpasang-pasangan tanpa mengganggu pasangan lainnya”. (wawancara 24/02/2023)*

Pembelajaran seni budaya kelas XI-8 menggunakan media audiovisual lebih berpotensi dalam keberhasilan pembelajaran dibandingkan dengan siswa kelas XI-10 yang menggunakan media alat peraga, dikarenakan pembelajaran menggunakan media audiovisual lebih menarik dan lebih baik dalam merangsang kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Damitri (2020) yang mengatakan media audio visual dinilai lebih baik dan menarik karena mengandung dua jenis media, baik audio maupun visual. Dimana siswa dapat mengikuti pelajaran dengan lebih baik dengan menggunakan lebih dari satu alat indra yaitu mata (penglihatan) dan telinga (pendengaran). Mereka dapat merangsang keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Dibandingkan dengan media alat peraga yang hanya dicontohkan langsung oleh guru sehingga terbatasnya eksplorasi gerak para siswa.

Proses Pembelajaran Seni Budaya menggunakan media Audiovisual pada kelas XI-8 diawali dengan guru yang memberikan materi tari Yosim Pancar melalui video *youtube* dengan link: <https://youtu.be/-G8bptZYhcg> dengan durasi yang sudah ditentukan guru yaitu 3 menit seperti pada gambar 1. Media audiovisual merupakan media yang memanfaatkan dua panca indra yaitu telinga (pendengaran) dan mata (penglihatan). Hal ini sejalan dengan pendapat Suprianto (2020) yang mengatakan media audiovisual mengacu pada materi dengan gambar yang dapat dilihat dan suara yang bisa didengar, seperti tayangan slide, video, dan materi serupa lainnya. Penggunaan media audiovisual dapat merangsang perkembangan kognitif para siswa, yang memungkinkan para siswa menjadi kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Masruhim, Elin, & Palenewen (2021) yang mengatakan bahwa pembelajaran melalui media audiovisual dapat merangsang pertumbuhan kognitif anak

Pada tahap awal pembelajaran guru menyampaikan materi dan menyampaikan rencana pembelajaran agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan penelitian Hisbullah (2020) yang mengatakan bahwa menyampaikan rencana pembelajaran berperan sebagai pedoman bagi guru guna dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap yang telah dibuat oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin sudah ditentukan. Penyampaian rencana pembelajaran dibuntuti dengan pembagian kelompok secara acak menjadi 3 kelompok. Pengelompokan siswa bertujuan untuk menjadikan siswa lebih kreatif dan mampu saling bergantian berbagi pengetahuan dan pemahaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustipa, Bendriyanti, & Haryono (2022) Pembagian kelompok bertujuan agar para siswa dapat saling berinteraksi, bertukar pengetahuan dan pemahaman.

Penggunaan media audiovisual dan alat peraga dalam pembelajaran Seni Budaya (Seni Tari) pada Kelas XI 8 dan XI-10 memperoleh hasil capaian yang berbeda. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran menggunakan media audiovisual lebih unggul dalam memancing kreativitas dan improvisasi para siswa. Sesuai dengan buku yang ditulis Hamdani (Hamdani, 2011) yang mengatakan audiovisual akan menjadi media penyajian bahan ajar yang semakin lengkap dan optimal karena menggunakan dua indra sekaligus. Hal ini sejalan dengan penelitian Sukma (Sukma, 2020) yang mengatakan bahwa media audiovisual mampu membantu guru untuk lebih dapat menarik simpati karena tampilan fisiknya yang memikat sehingga dapat merangsang kreativitas dan improvisasi siswa dalam pembelajaran. Siswa kelas XI-8 cenderung lebih kreatif dalam mengeksplorasi gerak yang mereka lihat dari video yang diberikan guru.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media audiovisual pada pertemuan pertama dimulai dengan guru menyampaikan rencana pembelajaran dan pembagian kelompok serta materi yang akan dipelajari bersama. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada semester

ini yaitu tari kreasi Yosim Pancar yang akan dipelajari selama 3 menit. Pada kelas XI-8 pembagian kelompok dilakukan secara acak tanpa mengharuskan adanya pasangan laki-laki dan perempuan pada setiap kelompoknya.

Pada pertemuan kedua guru menunjukkan video tari Yosim Pancar dari YouTube dengan link: <https://youtu.be/-G8bptZYhcg> untuk dipelajari bersama selama 1 menit. Kemudian guru menugaskan siswa untuk mempelajari dan mempraktikkan tari *Yosim Pancar* yang telah ditunjukkan selama 1 menit bersama kelompok masing-masing. Dalam pertemuan kali ini siswa mendapatkan 2 macam ragam gerak beserta 3 pola lantai dari mempelajari tari Yosim Pancar melalui video selama 1 menit. Pada setiap akhir pembelajaran siswa mempraktikkan tari Yosim Pancar yang telah dipelajari sesuai dengan konsep, teknik, dan prosedur berdasarkan hitungan.

Pada pertemuan ketiga guru melanjutkan pembelajaran dengan menugaskan siswanya untuk mempelajari Tari *Yosim Pancar* selama 2 menit. Pembelajaran diawali dengan mengulangi gerakan yang telah dipelajari sebelumnya supaya siswa tetap mengingat gerakan yang telah dipelajari. Pada pertemuan kali ini siswa mendapatkan tambahan 4 ragam gerak dari mempelajari tari *Yosim Pancar* selama 2 menit. Ketika siswa mempelajari tari *Yosim Pancar* guru berkeliling dalam ruang kelas dan menghampiri setiap kelompok serta membenarkan dan mengarahkan siswa yang kurang tepat atau bahkan tidak paham.

Pada pertemuan keempat guru menyelesaikan materi tari *Yosim Pancar* sesuai dengan ketentuan yang sudah dijelaskan pada pertemuan pertama, yaitu selama 3 menit. Sama seperti pertemuan sebelumnya, pertemuan keempat diawali dengan mengulang materi untuk memastikan siswa mengingat seluruh rangkaian gerakan dan pola lantai serta kemudian menambahkan 2 ragam gerak dan 1 pola lantai. Setelah itu, siswa terus mempraktikkan gerakan secara berulang-ulang agar dapat menghafal seluruh rangkaian gerakan dan pola lantai yang telah dipelajari secara bertahap dari pertemuan kedua hingga keempat. Setiap anggota kelompok saling memperbaiki gerakan satu sama lain sebelum melaksanakan ujian praktik pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kelima dilakukan ujian praktik dengan setiap kelompok bergantian mempraktikkan gerakan tari Yosim Pancar yang telah dipelajari melalui video *youtube* selama 3 menit. Cara pengujiannya dengan dilakukan penilaian berdasarkan 3 aspek, meliputi kekompatan, hafalan dan ketepatan hitungan. Pengujian dilaksanakan untuk mengetahui dan memperoleh nilai hasil belajar sebagai bentuk pemahaman para siswa kelas XI-8 dalam mempelajari tari *kreasi* Yosim Pancar dengan menggunakan media audiovisual. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru di SMAN 1 Kertosono yang mengatakan:

*“Pembelajaran tari Yosim Pancar pada kelas XI-8 dengan media audiovisual melalui video YouTube yang telah disediakan selama 3 menit secara bertahap dan dilaksanakan selama 5 pertemuan. Pada pertemuan pertama disampaikan rencana pembelajaran dan memberitahukan materi yang akan dipelajari. Kemudian pada pertemuan kedua siswa ditugaskan mempelajari video yang telah diberikan selama 1 menit, dilanjutkan pada pertemuan ketiga selama 2 menit dan pada pertemuan keempat selama 3 menit. Pada pertemuan kelima dilakukan ujian praktik untuk memperoleh nilai berdasarkan hasil belajar siswa kelas XI-8 menggunakan media audiovisual”. (wawancara 24/02/2023)*



**Gambar 1. Pembelajaran menggunakan media audiovisual berupa YouTube**

Pembelajaran menggunakan media alat peraga di kelas XI-10. Alat peraga merupakan suatu alat atau benda sejenis yang digunakan untuk memperagakan materi yang akan diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Zalianti, Dewi, & Amin (2022) yang mengatakan media alat peraga merupakan media alat bantu pembelajaran, dan juga segala macam benda yang dapat digunakan untuk memperagakan dari materi pelajaran. Alat peraga disini berupa manusia atau siswa dari kelas XI-10 sendiri, setelah kelompok dibagi setiap kelompok menunjuk 2 perwakilan sebagai peraga bagi mereka untuk menerima materi langsung dari guru sesuai dengan Gambar 2. Guru mempelajari tari Yosim Pancar melalui YouTube dengan link: [https://youtu.be/EoZPClz\\_2jo](https://youtu.be/EoZPClz_2jo) dengan durasi yang sudah ditentukan guru yaitu 3 menit. Guru memberikan materi langsung kepada dua perwakilan dari setiap kelompok, lalu diajarkan kepada seluruh anggota kelompoknya.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media alat peraga pada pertemuan pertama dimulai dengan guru yang menyampaikan rencana pembelajaran dan pembagian kelompok dengan materi yang akan dipelajari bersama. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada semester ini yaitu tari kreasi Yosim Pancar. Pada kelas XI-10 guru membagi siswa perempuan dan laki-laki sama rata sehingga pada setiap kelompok terdapat setidaknya 2-3 pasangan laki-laki dan perempuan.

Pada pertemuan kedua guru memanggil 2 perwakilan siswa dari tiap kelompok yang sebelumnya sudah dipilih dan disetujui dari hasil diskusi pada kelompoknya masing-masing. Kemudian guru mengajarkan gerakan tari Yosim Pancar pada para peraga sebanyak 2 ragam gerak dan 3 pola lantai. Guru mengulang-ulang gerakan yang telah diajarkan kepada para peraga agar dapat menghafal gerakan dengan baik. Setelah perwakilan kelompok mendapatkan dan menghafalkan materi yang telah diajarkan oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan mengajari seluruh anggota kelompoknya dengan dipraktikkan secara berpasangan.

Pada pertemuan ketiga guru memanggil kembali 2 perwakilan siswa dari tiap kelompok untuk diberikan tambahan materi, yaitu 4 ragam gerak tari Yosim Pancar. Sama seperti pertemuan, para peraga dari masing-masing kelompok diajari terlebih dahulu oleh guru sebelum mengajarkan pada setiap anggota kelompok masing-masing. Pada setiap menjelang akhir jam pembelajaran, setiap kelompok mempresentasikan tari Yosim Pancar yang telah dipelajari pada setiap pertemuan.

Pada pertemuan keempat guru melanjutkan penyampaian materi tari Yosim Pancar kepada para peraga dari masing-masing kelompok serta menambahkan 3 ragam gerak dan

menambahkan 2 pola lantai. Setelah seluruh rangkaian materi sudah disampaikan dan diajarkan pada setiap kelompok, kemudian siswa melakukan gerakan tari Yosim Pancar secara berulang-ulang agar memahami dan menghafal seluruh rangkaian gerakan yang telah dipelajari. Pada pertemuan keempat siswa saling mengoreksi dan memperbaiki gerakan yang kurang tepat guna mempersiapkan ujian praktik pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kelima dilakukan ujian praktik dengan setiap kelompok bergantian mempraktikkan gerakan tari Yosim Pancar yang telah dipelajari melalui media alat peraga. Cara pengujiannya dengan dilakukan penilaian berdasarkan 3 aspek, meliputi kekompakan, hafalan dan ketepatan hitungan. Pengujian dilaksanakan untuk mengetahui dan memperoleh nilai hasil belajar sebagai bentuk pemahaman para siswa kelas XI-10 dalam mempelajari tari kreasi Yosim Pancar dengan menggunakan media alat peraga.

Penggunaan media alat peraga dalam pembelajaran sendiri memiliki kekurangan (kelemahan) dalam penyampaian materi, hanya perwakilan dari kelompok saja yang mengetahui dengan jelas materi yang langsung diajarkan oleh guru, namun ketika disampaikan kepada teman (kelompok) mereka menyampaikan sesuai dengan hasil pemahaman mereka sendiri. Hal sejalan dengan hasil wawancara dengan selaku guru di SMAN 1 Kertosono yang mengatakan:

*“Penggunaan media alat peraga memiliki kelemahan dalam penyaluran materinya, yaitu hanya perwakilan dari kelompok yang mengetahui dengan jelas dan detail materi yang telah diajarkan. Para informan (perwakilan kelompok) menyalurkan materi sesuai tangkapan masing-masing sehingga setiap gerakan yang diajarkan berbeda-beda detailnya dan para anggota hanya dapat mengikutinya”. (wawancara 24/02/2023)*



**Gambar 2. Pembelajaran menggunakan media alat peraga**

Berdasarkan hasil ujian praktik, pada kelas XI-10 dengan menggunakan media alat peraga memiliki rata-rata nilai 86,72 sementara itu, hasil ujian dari kelas XI-8 yang menggunakan media audiovisual sebesar 88,00. Hasil rata-rata nilai kelas XI-8 dan XI-10 terdapat perbedaan sebesar 1%. Pengujian dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan oleh kelas XI-8 dengan menggunakan media audiovisual dan kelas XI-10 dengan menggunakan media alat peraga. Hal ini sejalan dengan pendapat Charli, Amin, & Pujiastuti (2018) yang mengatakan bahwa ujian akhir berfungsi untuk mengetahui hasil belajar para siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Perbedaan ini membuktikan bahwa penggunaan media audiovisual memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan dengan menggunakan media alat peraga dalam pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Kertosono.

### 3.1. Analisis Data

#### 3.1.1. Uji normalitas hasil belajar

Pengujian ini menggunakan metode *Skewness-Kurtosis*. Dengan dasar pengambilan keputusan berdasarkan pada penelitian Prastuti (2022) yang mengatakan metode *Skewness-Kurtosis* adalah pengujian yang berarti jika kedua nilai  $t$  baik nilai  $t_{sknew}$  maupun  $t_{kurt}$  berada pada rentang nilai  $-2 \leq t \leq +2$ , maka dapat dipastikan data berdistribusi normal dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Uji normalitas hasil belajar**

	Descriptive Statistics					
	N	Skewness		Kurtosis		
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error	
Nilai Audiovisual	35	0.280	0.398	-1.004	0.778	
Nilai Alat Peraga	32	0.582	0.414	-0.895	0.809	
Valid N (listwise)	32					

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas menggunakan Uji *Skewness-Kurtosis* mendapatkan hasil yang signifikasi 0,398 dan 0,0778 pada media audiovisual, sedangkan 0,414 dan 0,809 pada media alat peraga. Hasil ini berarti sesuai dengan Prastuti (2022) sebagai dasar pengambilan keputusan karena berada pada rentang nilai  $-2 \leq t \leq 2$ , artinya pada tabel tersebut membuktikan bahwa data berdistribusi normal dikarenakan berada pada rentang nilai  $-2 \leq t \leq 2$  dan dapat pengujian dapat dilanjutkan.

#### 3.1.2. Uji homogenitas hasil belajar

Pengujian Homogenitas hasil belajar menggunakan *SPSS 25.0* sesuai dengan data yang telah diperoleh. Peneliti memberikan kode pada setiap data hasil belajar seni budaya kelas XI-8 dan XI-10 sebelum data akan diuji. Sejalan dengan penelitian Agesti (2022) yang mengatakan sebelum melakukan uji homogenitas hasil belajar disarankan memberikan kode pada setiap data yang akan diuji. Hal ini bertujuan untuk membantu dan memudahkan peneliti dalam menguji data. Pengujian data homogenitas hasil belajar menggunakan *SPSS 25.0*. Dengan dasar pengambilan keputusan menurut Raharjo (2017), jika nilai signifikasi  $>0,05$  maka distribusi data dapat dipastikan homogen, namun jika nilai signifikasi  $<0,05$  maka distribusi data adalah tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Uji homogenitas hasil belajar**

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Seni Budaya	Based on Mean	0.011	1	65	0.915
	Based on Median	0.056	1	65	0.813
	Based on Median and with adjusted df	0.056	1	64.447	0.813
	Based on trimmed mean	0.033	1	65	0.856

Berdasarkan Tabel 5 didapatkan hasil signifikasi 0.915 yang melebihi 0,05, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan yakni jika nilai signifikasi  $>0,05$  maka distribusi data dapat dipastikan homogen. Dengan demikian, hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan menurut Raharjo (2017) dapat dilihat pada tabel tersebut membuktikan bahwa data adalah homogen dikarenakan mendapatkan hasil signifikasi yaitu 0.915 yang melebihi 0,05. Usmani (2020) mengatakan Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi

adalah sama atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dalam melanjutkan uji *independent sample t tes*.

### 3.1.3. Uji independent sample t-Test

Tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis melalui uji *Independent Sample t-Test* guna mengetahui adakah perbedaan hasil belajar pada pembelajaran menggunakan dua media tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Agesti (2022) yang menggunakan uji *Independent sample t-test* dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, oleh karena itu peneliti juga menggunakan *Independent sample t-test* guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar seni budaya yang berfokus pada seni tari dengan menggunakan media audiovisual dan alat peraga pada kelas XI-8 dan XI-10. Nilai signifikan yang digunakan yaitu 0,05 dengan melakukan olah data melalui *SPSS 25.0*. Dasar pengambilan keputusan mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Raharjo (2017) yaitu:

1. Jika hasil Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan.
2. Jika hasil Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

**Tabel 6. Uji independent sample 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 Seni Budaya	Equal variances assumed	0.011	0.915	6.333	65	0.000	1.28125	0.20230	0.87723	1.68527
	Equal variances not assumed			6.369	64.926	0.000	1.28125	0.20116	0.87949	1.68301

Berdasarkan uji *independent sample t-test* pada Tabel 6 menghasilkan signifikansi yaitu 0.000 kurang dari 0,05. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan jika hasil Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan, namun jika hasil Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan pengambilan keputusan menurut Raharjo (2017), hasil tersebut membuktikan adanya perbedaan hasil belajar seni budaya kelas XI-8 yang menggunakan media audiovisual dengan kelas XI-10 yang menggunakan media alat peraga sehingga dapat disimpulkan jika  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 6 menggunakan Uji *Skewness-Kurtosis* mendapatkan hasil yang signifikansi 0,398 dan 0,0778 pada media audiovisual, sedangkan 0,414 dan 0,809 pada media alat peraga. Hasil ini berarti sesuai dengan Prastuti (2022) sebagai dasar pengambilan keputusan karena berada pada rentang nilai  $-2 \leq t \leq 2$ , artinya pada tabel tersebut membuktikan bahwa data berdistribusi normal dikarenakan berada pada rentang nilai  $-2 \leq t \leq 2$ .

Berdasarkan uji homogenitas hasil belajar, didapatkan hasil signifikansi 0.915 yang melebihi 0,05, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan yakni jika nilai signifikansi >0,05 maka distribusi data dapat dipastikan homogen. Dengan demikian, hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan menurut Raharjo (2017) dapat dilihat pada tabel tersebut mem-

buktikan bahwa data adalah homogen dikarenakan mendapatkan hasil signifikansi yaitu 0.915 yang melebihi 0,05. Usmani (2020) mengatakan Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dalam melanjutkan uji *independent sample t tes*.

Berdasarkan uji *independent sample t-test* menghasilkan signifikansi yaitu 0.000 kurang dari 0,05. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan jika hasil Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan, namun jika hasil Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan pengambilan keputusan menurut Raharjo (2017), hasil tersebut membuktikan adanya perbedaan hasil belajar seni budaya kelas XI-8 yang menggunakan media audiovisual dengan kelas XI-10 yang menggunakan media alat peraga sehingga dapat disimpulkan jika  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima.

Hasil temuan dari penelitian ini memberikan data berupa adanya perbedaan yang signifikan dalam penggunaan kedua media tersebut dalam pembelajaran seni budaya. Penggunaan media audiovisual berupa video menunjukkan hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan dengan menggunakan media alat peraga. Hal ini sejalan dengan penelitian Utami, Khairuddin, & Mahrus (2020) yang meneliti perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media video dan media power point. Penelitian ini membuktikan pembelajaran menggunakan media video memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan menggunakan media powerpoint.

#### **4. Simpulan**

Terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan media audiovisual dan alat peraga terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya kelas XI. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas XI-8 yang menggunakan media audiovisual berkisar 88,00, sedangkan nilai rata-rata pada kelas XI-10 yang menggunakan media alat peraga berkisar 86,72. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan nilai dari kedua kelas eksperimen tersebut sebesar 1% atau jika dinominalkan perbedaan rata-rata berkisar 1,28. Berdasarkan uji hipotesis, nilai sig. (2-tailed) berada di bawah taraf alpha 0,05 dengan hasil 0,000. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran seni budaya menggunakan media audiovisual dan alat peraga. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya menggunakan media audiovisual mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran seni budaya menggunakan media alat peraga.

#### **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih kepada Kristin Ratnawati, S.Pd selaku narasumber I (guru Seni Budaya SMA Negeri 1 Kertosono), Frehnadya Rahva Najla selaku narasumber II (siswa XI-10), M. Azharulloh selaku narasumber III (siswa XI-8), Falul Dwi Cahya Nugraha selaku narasumber IV (siswa XI-8), Adhelia Desy Maharani selaku narasumber V (siswa XI-10) dan seluruh siswa kelas XI-8 dan XI-10.

#### **Daftar Rujukan**

- Agesti, D. I., (2022). *Pengaruh Ice Breaking terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Seni Teater Di SMA Negeri 2 Bondowoso*. Universitas Negeri Malang
- Agustiany, Resta, Hardi, E., & Ilmiyati, N. (2021). Perbedaan hasil belajar kognitif siswa melalui penggunaan media audio visual dan media peta konsep pada materi ekosistem. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i1.4815>
- Charli, L., Amin, A., & Pujiastuti, I. (2018). Penerapan Model Think Pair Share pada Pembelajaran Fisika. *Journal*

- of Education and Instruction (JOEAI)*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.31539/joeai.v1i2.396>
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Firmanani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung, Jawa Barat: Pustaka Setia.
- Hisbullah, H. (2020). Implementasi Manajemen Pembelajaran Kurikulum 2013 di MI Darul Khaeriyah Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. *DIDAKTIKA*, 9.
- Husamah, A. R., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Malang: UMMPress.
- Imam G.. (2019). *Pengantar Penelitian Kuantitatif*. Universitas Negeri Malang.
- Indriani, A. M. F., & Mutmainnah, S. (2016). Metode pembelajaran tutor sebaya sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Accounting and Business Education*, 2(2). <https://doi.org/10.26675/jabe.v2i2.6057>
- Kompasiana. (2013). *Bahan Ajar, Media, Alat Peraga, & Sumber Belajar*. <https://www.kompasiana.com/abafina/552a99fe6ea834395e552d17/bahan-ajar-media-alat-peraga-sumber-belajar>
- Krobo, A. (2021). Tarian tardisioanal yosim pancar meningkatkan kemampuan seni anak TK. Dobonsolo Yahim Sentani Jayapura provinsi papua tahun 2018. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 29–42. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6795>
- Kustipa, Y., Bendriyanti, R. P., & Haryono, M. (2022). *Pengelolaan Peningkatan Perilaku Menjaga Kebersihan di Lingkungan Sekolah Melalui Kerja Sama Berkelompok pada Anak*.
- Kusuma. A. C., (2020). Peningkatan Keterampilan Membuat Alat Peraga Matematika Pada Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Peradaban. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4128>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lubiz, H. Z. (2021). Keterampilan Seni Gerak Tari Anak Usia Dini.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Manggala, O. W. (2022). *Tinjauan pendekatan kompratif dalam antropologi hukum*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/vcxr3>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Masruhim, M. A., Elin, & Palenewen, E. (2021). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Cendrawasih Samarinda. *Early Childhood Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.30872/ecj.v1i1.206>
- Nurrahmah, A., Rismaningsih, F., Hernaeny, U., Wahyudin, Rukyati, A., Yati, F., Lusiani, Riaddin, D., & Setiawan, J. (2021). *Pengantar Statistika I*. Bandung, Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prastuti, H. (2022). *Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran probing-prompting dengan model pembelajaran discovery learning di SMK N 1 Kademangan*. Universitas Negeri Malang.

- Pratiwi, N. M. S., Novitasari, N. L. G., & Widhiastuti, N. L. P. (2021). Pengaruh tingkat pemahaman akuntansi, fungsi badan pengawas, profesionalisme, dan etika kepemimpinan terhadap kualitas laporan keuangan LPD. *KARMA (Karya Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(1).
- Raharjo, S. (Director). (2017). *Cara Uji Beda Independent Sample t Test Dengan SPSS Lengkap*.
- Rahayuningtyas, W. (2013). *Pengemasan bahan ajar Tari Topeng Malang pada mata kuliah vokasi Tari Malang*, 13(1).
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sukma, N. (2020). *Penerapan metode bercerita dalam penanaman akhlak mulia siswa di Sekolah Dasar Negeri Mannuruki Kecamatan*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Suprianto, E. (2020). Implementasi media audio visual untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Susilo, A. (2021). *Monograf Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Kemandirian Belajar*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Threenesia, A. (2017). *Daun kemangi (Ocimum sanctum L.) terhadap daya hambat pertumbuhan Staphylococcus aureus dan Salmonella typhi secara in vitro*.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Utami, N., Khairuddin, K., & Mahrus, M. (2020). Perbedaan hasil belajar biologi siswa pada penggunaan media video dengan media PowerPoint melalui pembelajaran dalam jaringan (daring) di SMAN 3 Mataram tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.120>
- Wahdan W., A. (2019). Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif dengan buku teks dalam pembelajaran biologi di SMA. *Mangifera Edu*, 4(1), 62–70. <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v4i1.42>
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar*.
- Zalianti, T., Dewi, C. R., & Amin, N. (2022). *Alat peraga fotosintesis*. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(2).
- Zein, Muh. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. 5(2): 274-285.