https://avant-garde.ppj.unp.ac.id/index.php/avant-garde/index
ISSN 2986-6546 (Online)

The Effect of Internet-Based Learning Media on Student Learning Outcomes in Ensemble Learning

Efek Media Pembelajaran Berbasis Internet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ansambel

Yoga Andika Putra[1], Irdhan Epria Darma Putra[2]

[1] Program Studi Pendidikan Sendratasik, Univertsitas Negeri Padang, Indonesia.

[2]Program Studi Pendidikan Musik, Univertsitas Negeri Padang, Indonesia.

✉ Email: irdhan@fbs.unp.ac.id

Avant-garde: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan

Volume 2
Nomor 2, 2024
page 141-145

Article History:
Submitted:
August 25, 2023
Accepted:
November 15, 2023
Published:
June 05, 2024

Abstract

The purpose of this study is to describe the addition of cultural arts learning outcomes by using internet learning media in cultural arts subjects at SMAN 1 Batipuh, Tanah Datar Regency. This instrument is made to be able to meet the data obtained from the influence of using the online learning environment. With the help of an online learning environment. This type of research is ex post facto research. The population of this study is students of grade XI Social Studies 1 SMAN 1 Batipuh for the 2022/2023 academic year. The sample was taken by proportional random sampling of 27 people. Information is collected through questionnaires. Statistical hypothesis techniques, descriptive analysis and correlation tests are used in the analysis of research materials. There is a relationship between the influence of learning interest and learning outcomes, namely rcalculate = 0.8819 > rtabel = 0.3809 which means there is a significant relationship between these variables.

Keyword: *effects, learning media, correlational*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penambahan hasil belajar seni budaya dengan memakai media pembelajaran internet pada mata pelajaran seni budaya di SMAN 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar. Instrumen ini dibuat untuk bisa mencukupi data yang diperoleh dari pengaruh pemakaian lingkungan belajar online. Dengan bantuan lingkungan belajar online. Jenis penelitian ini adalah penelitian ex post facto. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Batipuh tahun ajaran 2022/2023. Sampel diambil dengan proporsional random sampling sebanyak 27 orang. Informasi dikumpulkan melalui kuesioner. Teknik hipotesis statistik, analisis deskriptif dan uji korelasi digunakan dalam analisis bahan penelitian. Adanya hubungan antara pengaruh minat belajar dengan hasil belajar yaitu rhitung = 0,8819 > rtabel = 0,3809 yang artinya ada hubungan yang signifikan antara variabel-variabel tersebut.

Kata kunci: *efek, media pembelajaran, korelasional*

How to cite:
Putra, Y.A., Putra, I.E.D. (2024). Efek Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ansambel. *Avant-garde: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan, 2*(2), 141-145. Retrieved from https://avant-garde.ppj.unp.ac.id/index.php/avant-garde/index.

Copyright ©Yoga Andika Putra & Irdhan Epria Darma Putra

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan kekuatan diri lewat belajar (Soekidjo Notoatmodjo, 2003:16). Peranan media pembelajaran berfungsi agar guru memperlancar penyampaian materi yang menaikkan pembelajaran siswa.

Belajar adalah proses orang mengubah perilaku mereka untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pane dalam Yelm (2022:311) pembelajaran menyatakan tindakan yang disengaja, menyatakan keaktifan dalam menerapkan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan. Guru adalah pendidik dan berperan penting dalam pendidikan, serta berperan penting dalam pembentukan kemampuan dan mutu di bidang pendidikan.

Seorang guru harus bisa menunjukkan keahliannya di kelas, dan salah satu komponennya adalah keahlian menyampaikan pelajaran pada siswa. Mampu mengomunikasikan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guru harus terbiasa dengan lingkungan belajar yang berbeda untuk membuat pembelajaran lebih atraktif. Salah satunya media pendidikan. Media punya peranan penting untuk pembelajaran. Tujuan media pendidikan adalah untuk menambah pemahaman siswa pada pembelajaran.

Moore dan Ali (2021:130) mendefinisikan pembelajaran online sebagai “pembelajaran yang memakai jaringan online dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan keahlian untuk menimbulkan interaksi pembelajaran yang berbeda”.

Pemakaian media internet di lembaga pendidikan mempermudah pembelajaran, dan kehadiran internet sebagai sarana yang sangat baik untuk mengatasi kekurangan koleksi perpustakaan. Maka pemanfaatan, pengembangan dan pemanfaatan media online yang baik dan tepat sasaran.

Pemanfaatan media internet di lembaga pendidikan mendorong pembelajaran, dan kehadiran internet adalah cara terbaik untuk mengatasi kekurangan koleksi perpustakaan. Menurut Zainal Arifin (2009:10), pembelajaran adalah suatu langkahyang sistematis dan teratur yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru (pengajar) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan guru seni budaya SMAN 1 Batipuh pada 10/10/2022, dipakai media cetak berupa buku teks, LKS dan papan tulis. Sumber daya pendukung pembelajaran yang ditawarkan oleh sekolah seperti: proyektor LCD (Liquid Crystal Display), ruang kelas, dll. tidak dioptimalkan pemakaiannya, pemakaian media online tidak efektif digunakan (Ahmad dan Hermawan 2013:68).

Kerumitan siswa untuk belajar adalah keterbatasan waktu belajar yaitu 45 menit per jam yang hanya satu kali tatap muka selama dua jam dalam seminggu. Pemakaian jaringan belajar online seperti zoom, classroom, dll. tidak dioptimalkan untuk digunakan karena guru tidak memahami pemakaian lingkungan pembelajaran online dan juga guru percaya bahwa memakai pembelajaran jaringan online akan sulit dan memakan waktu.

Metode

Penelitian ini memakai korelasional. Faenkel dan Wallen (2008:328), penelitian korelasional adalah penelitian tentang derajat keterkaitan dan keterkaitan antara beberapa variabel yang berupaya terpengaruh pada variabel tersebut dengan cara yang tidak memanipulasi variabel. Populasi penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar dengan sampel siswa kelas XI IPS 1. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelompok penelitian yang diambil secara purposive sampling. Sugiyono (2013:85), purposive sampling adalah teknik pengutipan sampel pada aspek tertentu. Alat penelitian berupa tes dengan materi

musik (band) berupa soal-soal pengetahuan objektif, dengan bantuan informasi yang dikumpulkan melalui teknik tes tertulis.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Batipuh

Materi yang akan dianalisis adalah dampak lingkungan belajar berbasis internet (X) dan hasil belajar siswa (Y). Hasil analisis data dibagi yaitu informasi tentang pengaruh lingkungan belajar berbasis internet dan informasi tentang hubungan antara hasil belajar siswa dan efek belajar dengan hasil belajar siswa.

b. Efek Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Internet

Tabel 1. Hasil Angket Efek Penggunaan Media Pembelajara Berbasis Internet

No.	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat setuju	475 (23,75)	87,96%
2	Setuju	400 (20)	74,07%
3	Kurang setuju	366 (18,3)	67,77%
4	Tidak setuju	242 (12,1)	44,81%
5	Sangat tidak setuju	86 (4,3)	15,92%

Berdasarkan hasil angket, 87,96% yang sangat setuju atau media pembelajan berbasis internet berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, kemudian 74,07% setuju terhadap media pembelajaran berbaisis internet,dan 67,77% yang kurang setuju, dan 44,81% yang tidak setuju dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis internet dan 15,92% yang sangat tidak setuju. Jika diketahui persentase pengaruh lingkungan belajar online padahasil belajar siswa.

c. Hasil Belajar

Tabel distribusi frekuensi dan subinterpretasi disusun berdasarkan jarak antar rentang nilai dengan cara mengurangkan nilai terbesar (95) dari nilai terkecil (70).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Interprestasi nilai Hasil Belajar siswa SMAN 1 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar

Nilai interval	Interprestasi	Frekuensi	Presentasi
90 – 95	Sangat tinggi	0	0%
85 – 89	Tinggi	13	48,15%
80 – 84	Sedang	11	40,74%
75 – 79	Rendah	3	11,11%
70 – 74	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		27	100

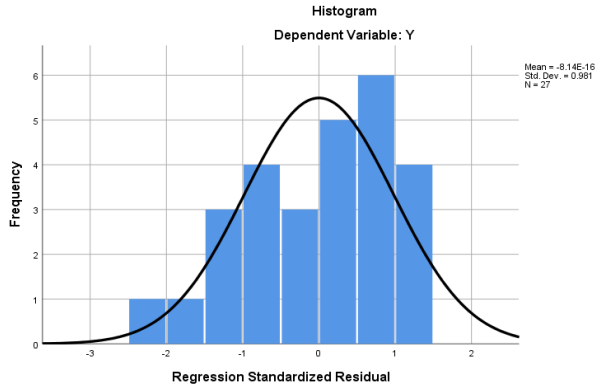
Distribusi frekuensi dan interpretasi hasil belajar sangat tinggi pada interval 90-95, dimana frekuensi belajar 0 (0%) tinggi pada interval 85-89 diantara 13 siswa (48,15%), sedangkan pada interval 80 tahun. Pada frekuensi 84 siswa 11 (40,74%) rendah 75-79 pada frekuensi 3 siswa (11,11%) dan sangat rendah 70-74 0 (0%).

d. Analisis Data

1) Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.12970156
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.081
	Negative	-.090
Test Statistic		.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]



Gambar 2. Histogram Uji Normalitas

2) Uji Korelasi

Pengaruh variabel metode pembelajaran berbantuan pembelajaran online dan metode pembelajaran tidak berbantuan pembelajaran online (X) terhadap variabel hasil belajar (Y) memberikan koefisien korelasi sebesar 0,8819.

Hasil prestasi mahasiswa jurusan seni budaya dengan hasil akademik yang tinggi dibuktikan dengan presentasenya. yaitu (85 – 89 (48,15%)). Pengujian ini memakai uji signifikansi yaitu perbandingan indeks hubungan antar (rtb).

df = N - nr
df = 27 - 2
= 25

$$KP = r^2 \text{x } 100\%$$

Dimana:
KP = Nilai Koefisien Determinasi
r 2 = Nilai Koefisien Korelasi

Berdasarkan nilai rxy maka dapat dihitung pengaruh penggunaan media audio visual berbasis internet (X) pada variabel hasil belajar siswa (Y) sebagai berikut:

$$KP = r^2 x 100\%$$
$$= (0{,}8819)^2 \text{ x } 100\%$$
$$= 0{,}7777\ x\ 100\%$$
$$= 77{,}8\%$$

2. **Pembahasan**

Jumlah siswa yang setuju menggunakan media pembelajaran online adalah 48,15% dari hasil survey. Diidentifikasi juga melalui beberapa uji analitik: dianalisis melalui analisis deskriptif, korelasi dan uji hipotesis statistic.

Pemakaian lingkungan belajar online (X) dan hasil belajar (Y) ditunjukkan dengan skor koefisien korelasi sebanyak 0,8819. Sedangkan pada uji signifikansi, uji-r ditemukan lebih besar dari rtabel (0,8819 > 0,3809) pada taraf signifikan 5%. Djamarah S. B dkk (Juliantara, 2010:22) alat sebagai media pendidikan dalam pendidikan dan pengajaran. Sifat lingkungan belajar online meliputi: kemampuan menambah persepsi, kemampuan menambah pemahaman, kemampuan menambah transfer pembelajaran (implantasi), kemampuan memberikan konfirmasi (reinforcement) atau informasi tentang hasil yang dicapai, kemampuan menambah retensi (memori), belajar melalui Media pembelajaran internet memberikan pengalaman langsung dan menjadikan belajar lebih menyenangkan bagi siswa. Herry Sulastiano dalam Zendrato (2021: 102) menerangkan bahwa konsep seni budaya adalah kemampuan manusia untuk menciptakan gagasan dan pemikiran yang indah.

Simpulan

Berdasarkan perhitungan hasil presentasi skor variabel hasil survei yang dilakukan dengan menggunakan perangkat pembelajaran Internet, 87,96% responden sangat tinggi, 74,07% responden tinggi, 67,77% responden sedang, 44,81% responden rendah, dan 15, 92% responden sangat rendah. Maka pemakaian lingkungan pembelajaran online berada pada level yang sangat tinggi.

Terdapat hubungan yang kuat antara perbedaan pemakaian pembelajaran online adalah ssebanyak 0,8819 lebih besar dari tabel 0,3809 pada taraf signifikan 5 n 0,4451 pada taraf signifikan 1%. Pengaruh pemakaian variabel lingkungan pembelajaran online (X) sebesar 77,8%, dan sisanya 22,2% merupakan pengaruh variabel lain yang tidak dipelajari didalamnya.

Rujukan

Ahmadi, C., dan Hermawan, D. (2013). *E-Business dan E-Commerce*. Yogyakarta: Andi.

Ali, A. T. J., & Putra, I. E. D. (2021). Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas VIII-1 SMP Negeri 7 Padang. *Jurnal Sendratasik*, *10*(4), 129-134.

Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bower, H. G., & Hilgard, E. R. (1987). *Teori Of Leraning*. New Delhi. Prentice-Hall Of India

Fraenkel, J., Wallen, N. (2008). *How to Design and Evaluate Research in. Education*. New York: McGraw-Hill Higher Education.

Juliantara, Ketut. (2010). *Media Audio-Visual (Slide Bersuara)*. [Online].Tersedia: http://www.latifa-assauqi.co.cc/2010/03/kelebihan-dan-kelemahan-media-audio.html.

Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, da R&D. Bandung:CV Alfabeta.

Yelmi, F., & Putra, I. E. D. (2022). Pembelajaran Musik Ansambel Tradisional Minangkabau di SMP Angkasa Lanud Padang. *Jurnal Sendratasik*, *11*(3), 309-320.

Zendrato, D. A., & Putra, I. E. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Geschool Pada Pembelajaran Bernyanyi Secara Polifoni Di SMP Negeri 25 Padang. *Jurnal Sendratasik*, *10*(3), 100-109.