EFEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS *FILMORASHARE* MATERI SENI RUPA PERSPEKTIF SATU TITIK KELAS IV SDN 060926 MEDAN

Natasya Sihombing[1], Putra Afriadi[2], Try Wahyu Purnomo[3], Sri Mustika Aulia[4], Waliyul Maulana Siregar[5]
Universitas Negeri Medan
Natasyasihombing1@gmail.com

ABSTRACT

This study identifies the issue of low student interest in visual arts education, as well as the lack of engaging learning media, particularly in understanding the concept of one-point perspective among fourth-grade students at SDN 060926 Medan. The objective of this research is to evaluate the effectiveness of using audiovisual media based on Filmorashare in improving student learning outcomes on the topic of one-point perspective. The research method employed is an experiment with a One-Control Group Pretest-Posttest design. In this design, one group of students underwent a pretest before treatment and a posttest after treatment to measure changes in student ability. The pretest results showed an average score of 50.95, indicating a low understanding that had not yet met the Minimum Completion Criteria (KKM). However, following the use of audiovisual media, the first posttest average score rose to 69.57, though it still remained below the KKM. In the second posttest, there was a significant increase, with an average reaching 93.76, demonstrating a high level of understanding among students that met the KKM. Based on the data analysis, it can be concluded that the use of audiovisual media based on Filmorashare is significantly effective in enhancing the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 060926 Medan, particularly in the topic of one-point perspective in visual arts education. This research is expected to contribute to the development of more engaging teaching methods.

Keywords: Filmorashare, Audiovisual Media, Effectiveness, Fine Arts

ABSTRAK

Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan dalam ketertarikan siswa terhadap pembelajaran seni rupa yang masih rendah, serta minimnya media pembelajaran yang menarik, khususnya pada pemahaman konsep gambar perspektif satu titik di kalangan siswa kelas IV SDN 060926 Medan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media audiovisual yang berbasis *Filmorashare* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perspektif satu titik. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *One-Control Group Pretest-Posttest*. Dalam desain ini, satu kelompok siswa

dilaksanakan *pretest* sebelum menerima perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengukur perubahan kemampuan siswa. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 50,95, yang menandakan pemahaman yang masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah penggunaan media audiovisual, nilai rata-rata *posttest* pertama meningkat menjadi 69,57, meskipun masih di bawah KKM. Pada *posttest* kedua, terjadi lonjakan yang signifikan dengan rata-rata mencapai 93,76, menunjukkan pemahaman siswa yang tinggi dan telah memenuhi KKM. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis *Filmorashare* memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 060926 Medan, khususnya pada materi seni rupa perspektif satu titik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik.
Kata Kunci: Filmorashare, Media Audiovisual, Efektivitas, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi individu melalui pengalaman belajar yang terstruktur dan sistematis. Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, proses ini sangat penting karena merupakan tahap awal yang memberikan dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (Suyanto, 2015, h. 45). Oleh karena itu, pendidikan di tingkat ini harus diterapkan secara holistik, mencakup pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam hal ini, pendidikan seni rupa berperan penting sebagai salah satu elemen yang mendukung siswa dalam mengembangkan ketiga aspek tersebut secara seimbang, sehingga mereka tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki keterampilan sosial dan emosional yang baik (Rahmawati, 2020, h. 30).

Pendidikan seni rupa pada era modern ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai media dan teknologi. Hal ini penting karena pendidikan seni rupa tidak hanya berperan dalam mengajarkan teknik berkesenian, tetapi juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif siswa, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi berbagai tantangan yang ada di masyarakat (Wibawa, 2018, h. 53). Dengan memanfaatkan teknologi, pendidikan seni rupa dapat menciptakan lingkungan belajar yang

lebih dinamis dan interaktif, yang pada gilirannya dapat mendukung metode pengajaran guru dan proses belajar siswa.

Integrasi teknologi dalam pendidikan telah menghasilkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memperkaya pengalaman siswa. Dengan adanya teknologi, berbagai media dan sumber daya digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi seni, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan inovatif yang sangat penting untuk menghadapi berbagai tantangan di masyarakat (Harahap dkk, 2024, h. 9204). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tertinggal dan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Media audiovisual, yang berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyajikan informasi yang lebih menarik dan interaktif, memiliki peran penting dalam konteks pendidikan. Dengan melibatkan kedua indera, yaitu pendengaran dan penglihatan, media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Pratiwi dkk, 2023, h. 01-13). Dalam hal ini, *Filmorahsare* sebagai perangkat lunak *editing* video dapat digunakan untuk menciptakan konten audiovisual yang menarik, membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan kreatif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media audiovisual berbasis FilmoraShare dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi seni rupa perspektif satu titik di SDN 060926 Medan.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *One-Control Group Pretest-Posttest,* di mana satu kelompok siswa menjalani *pretest* untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan, dan *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir setelah perlakuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengumpulan data dilakukan di SDN 060926 Medan, pada tanggal 24 Februari s/d 27 Februari 2025. Penelitian dilakukan pada kelas IV jumlah siswa 21 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas dan hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan media audiovisual berbasis *Filmorashare* pada materi perspektif satu titik. Adapun data penelitian yang dihasilkan disajikan dalam bentuk data sebagi berikut:

Tabel 1 data Hasil *Pre-test*, *Post-test* Siswa SDN 060926 Medan

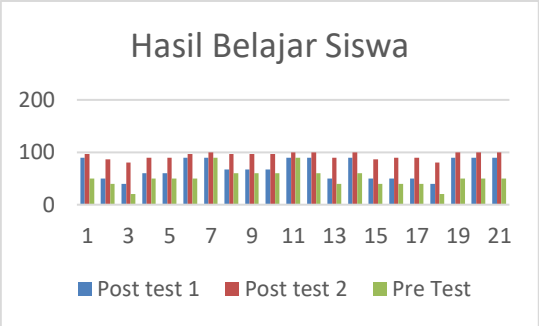
Pretest		
N		
21	Jumlah	Rata-rata
	1070	50,95

Postest 1		
N		
21	Jumlah	Rata-rata
	1461	69,57

Postest 2		
N		
21	Jumlah	Rata-rata
	1969	93,76

Berdasarkan uraian diatas menunjukan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah (50,95), *postest 1* adalah (69,57) dan *postest 2* adalah (93,76).

Grafik 1 Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik



Berdasarkan grafik diatas menunjukan sumbu horizontal ialah nomor siswa (dari 1 hingga 21), sedangkan sumbu vertikal mencerminkan skor hasil belajar siswa dalam rentang 0 hingga 120. Warna yang digunakan untuk membedakan setiap jenis ujian adalah biru untuk *postest 1*, jingga untuk *postest 2*, dan abu-abu untuk *pretest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai kelompok siswa umumnya lebih rendah dibandingkan dengan nilai *postest*, di mana sebagian besar nilai *pretest* tidak melebihi 60. Hal ini mencerminkan kurangnya penguasaan materi sebelum pembelajaran lebih lanjut dan menunjukkan variasi dalam tingkat pemahaman siswa sebelum intervensi dilakukan.

Setelah penerapan pembelajaran, nilai *postest 1* menunjukkan peningkatan yang signifikan di hampir semua siswa, dengan banyak yang meraih nilai di atas 80. Peningkatan ini menunjukkan kemajuan positif setelah proses belajar. Selanjutnya, nilai *postest 2* menunjukkan perkembangan yang lebih lanjut, di mana banyak siswa hampir mencapai nilai maksimum. Pencapaian ini mencerminkan keberhasilan metode pengajaran yang diterapkan serta

kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan.

Tabel 2 data Hasil Nilai *N-Gain* Siswa SDN 060926 Medan

N – Gain Postest 1		
N	Jumlah	Rata-rata
21	391	18,62

N – Gain Postest 2		
N	Jumlah	Rata-rata
21	899	42,81

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan rata-rata gain score siswa adalah 18,62 untuk post test 1 dan meningkat menjadi 42,81 untuk post test 2. Ini menunjukkan kemajuan signifikan, terutama dengan rata-rata gain score post test 2 yang mencapai 90,00%.

Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran efektif tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga menghasilkan kinerja optimal. Data dalam tabel tersebut memberikan gambaran menyeluruh tentang implementasi pembelajaran dan pentingnya evaluasi rutin untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa, Penggunaan media audiovisual berbasis *Filmorashare* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perspektif satu titik di SDN 060926 Medan.

Pembelajaran dengan memanfaatkan media audivisuak berbasis *Filmorashare* menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan mendapat respon yang sangat menarik dari peserta didik sehingga *Filmorashare* dapat digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa di kelas IV SDN 060926 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

Awalini, T., Handayaningrum, W., Suryandoko, W., S2, P. S., Budaya, U., Negeri, S., & Surabaya, I. (2023). *PENDIDIKAN SENI RUPA DI INDONESIA: SEJARAH, PERAN DAN TANTANGAN MASA DEPAN*. *18*, 2023. https://doi.org/10.23887/prasi.v18i02.63181

Alfian Iqbal, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Filmora

Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Editing Video Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Bone. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(17), 730–737. https://doi.org/10.5281/zenodo.8327358

Dian, N., & Gabriela, P. (2021). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 2, Issue 1).

Fransiska, Y., Muri, M., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita Ringan*. *4*(2), 1847–1852. http://jurnaledukasia.org

Nurjannah Harahap, A., Sitohang, R., Prawija, S., Afriadi, P., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis PowerPoint pada Tema 1 Siswa Kelas V SDN 106810 Desa Sampali*.

Putri, D. C., Gandamana, A., Simanungkalit, E., Afriadi, P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran BDA (Board Daily Activities) Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas 4 SDN 104188 Medan Krio*.

Pratiwi, S. R., Gandamana, A., Free, I., Manurung, U., Afriadi, P., & Pgsd, P. (n.d.). *Pengembangan Media Pembalajaran Berbasis Aplikasi Scratch pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu*.

Program, A. M., Pendidikan, S., Rupa, S., Bahasa, F., Seni, D., Surabaya, U. N., & Program, M. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MENGGAMBAR PERSPEKTIF UNTUK PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI KELAS XI IPA SMA WALISONGO GEMPOL PASURUAN. In *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* (Vol. 04).

Rozi, F., & Zaini, I. (2024). PENGEMBANGAN MODUL GAMBAR PERSPEKTIF UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI I GALIS PAMEKASAN. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 12, Issue 1). http:/e/journal.unesa.ac.id/index.php/va

Syahfitri, R., Gandamana, A., Simbolon, N., Ananda, L. J., Afriadi, P., Pendidikan Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pengaruh Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024*.

Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikah, S., & Haer, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *6*(4), 563. https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ

Jabat, M. A., Afriadi, P., Simanjuntak, S., Sirait, A. P., & Purnomo, T. W. (2024). ANALISIS PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DI KELAS V-B SD NEGERI 107399 BANDAR KHALIPAH T. A 2023/2024. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, *8*(4), 661. https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59352

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2021. Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Agustina, R., & Amelia, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 8(1), 45-52. https://doi.org/10.23887/jpdi.v8i1.52789

Agustina, R., & Amelia, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar. Jurnal

Pendidikan Dasar Indonesia, 8(1), 45-52. https://doi.org/10.23887/jpdi.v8i1.52789

Widodo, S., & Kartika, D. (2022). Analisis Penggunaan Platform Digital dalam Pembelajaran Seni Rupa: Studi Kasus di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Seni, 6(2), 167-182. https://doi.org/10.17509/jps.v6i2.39872

Rahman, F., & Hidayat, M. L. (2023). Implementasi Media Audiovisual dalam Pembelajaran Perspektif pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(3), 234-247. https://doi.org/10.29210/jtp.v8i3.1275

Pratiwi, N. K., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video untuk Pembelajaran Seni Rupa di SD. Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(1), 45-58. https://doi.org/10.22216/jip.v5i1.589

Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. (hlm. 45).

Prastowo, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press. (hlm. 102).

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. (hlm. 134).

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (hlm. 145).

Nana, S. (2020). "Pengembangan Instrumen Penilaian dalam Pembelajaran Seni Rupa". *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(1), 60-70. (hlm. 67).