

## PENGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Handriani Jusmita<sup>1</sup>, Suib Awrus<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

e-mail: [handrianijusmita0412@gmail.com](mailto:handrianijusmita0412@gmail.com)

Submitted: 2020-08-13

Published: 2020-10-9

DOI: 10.24036/ranahseni.v13i1.xxxx

Accepted: 2020-08-23

URL: <https://doi.org/10.24036/ranahseni.v13xx.xx>

### Abstrak

Agar siswa mendapatkan hasil belajar yang bagus, guru dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki variasi dalam mengajar agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, namun masih ada guru yang belum memiliki variasi dalam mengajar, guru belum menggunakan media yang tepat, guru masih banyak yang menggunakan media berupa papan tulis, dan media gambar sehingga menyebabkan siswa sulit dalam memahami materi yang bersifat konsep dan keterampilan seperti pada pembelajaran seni rupa. Berdasarkan pencarian di *google scholar* ditemukan banyak penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, untuk itu penulis mengkaji penggunaan video pembelajaran tersebut. Penulisan artikel ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tepat penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran seni rupa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Data yang didapatkan berasal dari artikel yang berkaitan dengan variabel yang dipakai, penulis mendapatkan artikel tersebut dari *google scholar*. Setelah mengkaji 16 artikel rujukan didapatkan hasil belajar rata-rata setelah menggunakan media video pembelajaran sebesar 79.18. Rata-rata hasil belajar tersebut membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

**Kata kunci:** Pembelajaran Media Video, Hasil Belajar, Studi Literatur

### Pendahuluan

Kurikulum 2013 yang digunakan saat ini menuntut guru untuk selalu kreatif dalam pembelajaran. Selain kreativitas dan variasi dalam mengajar, guru berharap agar siswa selalu aktif dan kreatif dalam proses belajar serta mampu menerima materi pelajaran dengan baik. Suatu proses peningkatan diri dan peningkatan kualitas seseorang dengan mempelajari hal-hal baru, dari yang tidak tahu atau tidak mengerti, hingga yang mengarah pada perubahan sifat ke arah yang lebih baik adalah Belajar. Suardi (2018: 7) menjelaskan hubungan antara guru, sumber belajar dan siswa dalam lingkungan pembelajaran, serta dukungan dari guru untuk kegiatan mengumpulkan pengetahuan dan *Skill*, penguasaan keterampilan dan membentuk sikap atau perilaku siswa disebut

dengan belajar. Disimpulkan belajar merupakan proses menemukan dan mempelajari hal-hal baru, serta mengubah perilaku ke arah yang lebih baik.

Guru saat mengajar dituntut memiliki variasi dalam mengajar agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik dan selalu kreatif, sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat. Menurut Fitri dalam Desi (2019: 4) hasil belajar itu sendiri tidak hanya diperoleh siswa dari proses belajar mengajar tetapi diperoleh dari sikap dan cara siswa tersebut untuk menghargai orang lain dan benda di sekitarnya. Wulan (2019: 5) mengungkapkan beberapa ciri hasil belajar, yakni: (1) siswa sadar akan perubahan sikap dalam dirinya, (2) perubahan yang dialami siswa terjadi secara bertahap, (3) perubahan yang terjadi bersifat fungsional, (4) perubahan ke arah yang baik (positif), (5) perubahan yang terjadi pada siswa terus meningkat seiring dengan bertambahnya pengetahuan.

Upaya yang dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media yang tepat untuk mendukung siswa dalam berpikir kreatif dan inovatif sehingga pemahaman dalam pembelajaran dapat tercapai. Di era serba canggih ini, guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa, penggunaan media yang tepat tentunya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Sahira (2019: 2) menyatakan bahwa perantara yang digunakan untuk menyampaikan tujuan atau pesan tertentu yang dapat meningkatkan minat belajar dan merangsang siswa untuk berpikir disebut media pembelajaran. Pernyataan tersebut diklarifikasi oleh Jalinus dan Ambyar (2016: 4) Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap pemahaman siswa, dan penggunaan media pembelajaran menjamin pemahaman siswa.

Arsyad (2007: 75) menyebutkan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni: (1) menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran yaitu konsep fakta, dan prinsip pembelajaran, (3) menggunakan media yang tidak memakan waktu dan biaya, (4) guru dapat dengan mudah menggunakan media, (5) menggunakan media yang tepat, jika kelompok sasaran adalah kelompok besar maka pilih media yang efektif dalam kelompok itu, demikian juga dengan kelompok kecil, (6) gunakan media yang telah mempertimbangkan teknis penggunaannya. Sudjana dan Rivai dalam Jalinus dan Ambyar (2016: 7) menyebutkan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: penggunaan media dapat memotivasi siswa untuk belajar, penyampaian bahan ajar akan lebih jelas dan mudah dipahami, metode dalam mengajar Semakin variatif, dengan menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih aktif.

Media pembelajaran saat ini sangat banyak dan bervariasi, setiap variasi media memiliki keunikan tersendiri dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dalam memilih media, guru harus memilih media yang tepat, seperti di era sekarang ini teknologi dilarang digunakan untuk proses pembelajaran, penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran, salah satunya teknologi- Media berbasis adalah media pembelajaran video yang termasuk dalam media audio visual. Penggunaan video pembelajaran pada tingkat pendidikan saat ini tentunya sangat efektif digunakan, karena generasi sekarang atau generasi Z mempunyai garis yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi Z sudah

terbiasa dan mahir dengan teknologi dan aplikasi komputer, tentunya jika pembelajaran masih menggunakan media konvensional cenderung kurang motivasi dan hasil belajar yang rendah, karena pembelajaran yang monoton dan tidak selaras dengan kebiasaan sehari-hari siswa. Teknologi Pembelajaran yaitu konsep dan keterampilan, jika tidak menggunakan media untuk menyampaikan materi maka siswa akan kesulitan memahami materi pelajaran. Namun pada era sekarang ini masih banyak guru dalam penyampaian bahan ajar masih menggunakan media konvensional seperti menggunakan media papan tulis dan LKS, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar.

Merujuk Observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Juli 2019 di SMPN 25 Padang, penulis menemukan bahwa guru pada mata pelajaran seni budaya khususnya pada pembelajaran seni rupa di kelas VIII belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal untuk membuat media pembelajaran. Penulis menemukan guru masih menggunakan media konvensional yang kurang menarik minat dan rasa ingin tahu siswa. Guru juga tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran secara efektif. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan media gambar, sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang bersifat konsep-konsep dan keterampilan jika tidak menggunakan media dalam menyampaikan materinya bagi siswa sulit untuk memahami materi pelajaran.

Penulis juga melaksanakan penelusuran di *google scholar* pada tanggal 2 Juli 2020 ditemukan banyak permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, beberapa permasalahan yang ditemukan dari penelitian Suyati (2014) bahwa pembelajaran ekonomi yang diajarkan oleh guru tanpa menggunakan media yang tepat, tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran tersebut, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dari 23 siswa hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, dan sisanya mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Penurunan hasil belajar disebabkan oleh pemakaian media pembelajaran yang tidak tepat. Masalah yang sama ditemui dalam penelitian Dewi (2017) didapatkan setengah dari populasi siswa di kelas nilai hasil ulangan IPA mendapatkan nilai di bawah KKM, hal ini diakibatkan karena sumber belajar tidak digunakan secara maksimal, serta penggunaan media yang tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan semangat terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran ialah media video pembelajaran. Video pembelajaran sebagian besar cocok digunakan pada pembelajaran seni rupa bagian praktek karena dalam video pembelajaran menampilkan gambar bergerak, audio serta ilusi atau fantasi bagi yang melihatnya. Kelebihan dari media video pembelajaran ini sangatlah banyak dan media video pembelajaran juga sangat mendukung di era yang serba teknologi seperti saat sekarang ini. Kelebihan video pembelajaran diungkapkan oleh Sanaky dalam Purwanti (2015: 44) yakni: (1) media video pembelajaran dan topik yang disampaikan sejalan atau sama, (2) menggunakan video pembelajaran sebagai media akan menjadikan pembelajaran menarik, (3) siswa akan termotivasi dalam belajar, (4) penggunaan video pembelajaran adalah media yang tepat digunakan dalam menyampaikan materi, (5) siswa tidak mudah jenuh, (6) dengan menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi maka siswa akan lebih mudah mengingat materi tersebut, (7) penggunaan media video lebih praktis dan mudah digunakan.

Dengan video pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh guru serta mudah dipahami siswa maka video pembelajaran dianggap cocok digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa serta mengatasi rendahnya hasil belajar terkhususnya pada pembelajaran seni rupa. Hal tersebut terlihat pada penelitian mengenai penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa yang dilakukan oleh Cahayani (2017) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menggunakan media video dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII E SMPN 1 Padang, didapatkan hasil belajar siswa menjadi meningkat dalam pembelajaran seni rupa, dengan nilai rata-rata sebesar 86.0, serta siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian oleh Gunawan (2020) penggunaan video pembelajaran pada materi desain grafis di kelas X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 82.79. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Setiawan (2019) setelah menggunakan video *scribe* pada pembelajaran materi menggambar model di kelas VIII 2 SMPN 3 Padang, pembelajaran menggambar model tersebut mendapatkan rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 81. Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa.

Karena banyaknya penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, maka penulis ingin mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa.

Penulisan artikel ilmiah terfokus untuk mengetahui seberapa tepat penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran seni rupa. Untuk menjawab semua pertanyaan tersebut maka penulis akan mengkaji 16 jurnal yang berkaitan dengan penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode studi literatur atau kajian literatur.

## Metode

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pustaka (*library research*). *Riset* pustaka atau yang biasa disebut dengan *literature review* adalah penelitian yang dilakukan tanpa turun langsung ke lapangan, pengumpulan data penelitian diperoleh dari penelitian yang sudah ada. Zed (2008: 3) mengungkapkan bahwa dalam mengumpulkan data penelitian kepustakaan adalah menata artikel dan pembacaan penelitian yang sudah ada, dan data penelitian dikelompokkan. Setelah itu dijelaskan oleh Hamzah (2020: 21) studi pustaka serupa dengan menganalisis teks atau wacana dalam mempelajari suatu peristiwa di perpustakaan. Merujuk kajian sebelumnya, penelitian kepustakaan ialah tergolong penelitian yang tidak terjun langsung ke lapangan tetapi dalam pengumpulan datanya diperoleh melalui studi-studi yang sudah ada.

Sumber data dalam penelitian adalah data sekunder yang diperoleh bukan dari observasi langsung, tetapi data dikumpulkan melalui studi pustaka seperti buku, jurnal, majalah dan laporan penelitian. Dalam penelitian yang penulis lakukan, data sekunder diperoleh dari artikel di Google Scholar, data yang diambil berkaitan dengan variabel yang digunakan dalam penelitian. Penulis memilih teknik dokumentasi adalah untuk

mengumpulkan data yang berhubungan dengan gambar, tulisan, karya yang berhubungan dengan solusi dari latar belakang masalah. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi. Setelah memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian, dilakukan analisis data dan kemudian ditarik kesimpulan atas hasil penelitian tersebut, apakah sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan.

Zed (2008: 81) menjelaskan langkah-langkah dalam studi pustaka yaitu: (1) menemukan ide-ide yang berkaitan dengan penelitian, (2) mempertajam fokus penelitian, (3) menata bahan yang perlu untuk mendukung penelitian, (4) mengumpulkan bahan bacaan yang digunakan dalam penelitian seperti artikel, jurnal, laporan penelitian dan buku sumber, (5) langkah selanjutnya adalah menata kembali bahan yang telah ditemukan, (6) mencatat dan mereview artikel, (7) menata kembali bahan, (8) membuat laporan penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

### Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa

Pembelajaran yang bersifat konsep-konsep dan keterampilan, jika tidak menggunakan media dalam menyampaikan materinya, peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang bersifat konsep dan keterampilan salah satunya adalah pembelajaran seni rupa, Rianti (2015: 12) pembelajaran seni rupa memberikan pemahaman dan rasa kepuasan bagi peserta didik dalam menanggapi karya seni rupa ciptaannya sendiri maupun karya orang lain. Pembelajaran seni rupa mengasah keterampilan serta imajinasi siswa yang dituangkan dalam bentuk karya seni rupa.

Demi memperlancar proses belajar pada pembelajaran seni rupa yang sebagian besar bersifat pembelajaran praktek, sebaiknya dalam menyampaikan materi guru menggunakan media. Setelah mengkaji penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa didapatkan hasil penelitian berikut:

Tabel 1. Hasil Review Artikel Pembelajaran Seni Rupa

No	Penelitian	Hasil Belajar		Rata-rata Hasil Belajar
		Siklus I	Siklus II	
1	Penelitian tindakan kelas	70.15	80.31	75.23
2	Penelitian tindakan kelas	73.5	94	83.75
3	Penelitian tindakan kelas	81	91	86
4	Penelitian tindakan kelas	74.56	91.03	82.79
5	Penelitian tindakan kelas	76	86	81
6	Penelitian tindakan kelas	77.76	88.06	82.91
<b>X</b>		<b>81.94</b>		

Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Merujuk pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siklus II meningkat dari hasil belajar pada siklus I dengan nilai rata-rata mencapai 81.94

Artikel penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa tersebut juga didukung oleh artikel penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran selain seni rupa, data review artikel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

### Hasil Belajar

Beberapa ilmu yang dipelajari pada kurikulum 2013 adalah (1) ilmu pendidikan, berupa pembelajaran agama, jasmani dan rohani, Pancasila, serta prakarya, (2) ilmu bahasa dan sastra, seperti bahasa Indonesia dan Inggris, (3) ilmu alam, seperti pembelajaran matematika, biologi, fisika, (4) ilmu sosial, berupa ekonomi, geografi, dan sejarah, (5) ilmu seni dan budaya, seperti seni rupa, tari, dan keterampilan, (6) peminatan siswa. Untuk memperlancar proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi, baik itu materi praktek, materi hitungan dan menalar, pembelajaran tersebut tidak akan lepas dari media pembelajaran.

Salah satu media yang dianggap cocok untuk membantu penyampaian materi ajar adalah media video pembelajaran, karena dalam penayangan video telah terangkum gambar, suara, serta animasi yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk lebih jelasnya penulis melakukan review artikel pada pembelajaran lainnya yang menggunakan media video pembelajaran. Hasil review artikel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Review Artikel Pembelajaran Lainnya

No	Metode	Hasil Belajar			Rata-rata Hasil Belajar
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1	Penelitian tindakan kelas	75.43	85.21		80.32
2	Penelitian tindakan kelas	77.14	80.56		78.85
3	Penelitian tindakan kelas	67.9	82.8		75.35
4	Penelitian tindakan kelas	65.4	68.5	81.4	71.76
5	Penelitian tindakan kelas	67.64	81.64		74.64
6	Penelitian tindakan kelas	69.14	72.57		70.85
7	Penelitian tindakan kelas	71.13	86.77		78.95
8	Penelitian tindakan kelas	62	76		69
9	Penelitian tindakan kelas	81.60	87.6		84.6
10	Penelitian tindakan kelas	75	85		80
<b>X</b>		<b>76.43</b>			

Hasil dari review artikel jurnal di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta memperlancar proses pembelajaran karena media tersebut dapat menarik perhatian siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, mengembangkan kreativitas pada siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah mengkaji artikel mengenai penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran seni rupa didapatkan hasil penelitian bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa dengan nilai rata-rata mencapai 81.94. Hal serupa juga terjadi pada pembelajaran lainnya yang juga menggunakan media video pembelajaran, didapatkan hasil belajar setelah menggunakan media video pembelajaran pada pembelajaran lainnya meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata mencapai 76.43. jika digabungkan hasil pembelajaran seni rupa dan pembelajaran lainnya setelah penggunaan media video pembelajaran mencapai 79.18.

## Simpulan

Pembelajaran yang bersifat konsep-konsep dan keterampilan, jika tidak menggunakan media dalam menyampaikan materinya, siswa akan sulit untuk memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang bersifat konsep dan keterampilan salah satunya adalah pembelajaran seni rupa. Pembelajaran seni rupa mengasah keterampilan serta imajinasi siswa yang dituangkan dalam bentuk karya seni rupa. Demi memperlancar proses belajar pada pembelajaran seni rupa sebaiknya dalam menyampaikan materi guru menggunakan media. Media pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran seni rupa adalah video pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil review artikel yang penulis lakukan setelah mengkaji artikel maka didapatkan kesimpulan dalam penelitian ini berupa nilai rata-rata pembelajaran seni rupa mencapai 81.94 dan pada pembelajaran biasa nilai rata-rata mencapai 76.43. dan rata-rata keseluruhan hasil belajar dari 16 artikel sumber sebesar 78.50, maka dapat disimpulkan dalam penelitian dengan kajian literatur bahwa akan terjadi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran seni rupa jika dalam penyampaian materi menggunakan media video pembelajaran.

## Rujukan

- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahayani, N., & Ramalis Hakin, M. P. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video YouTube untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).
- DESI, R. T., & Awrus, S. (2019). PENGARUH METODE DRILL TERHADAP HASIL BELAJAR PRAKARYA BIDANG KERAJINAN PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 22 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 7(4).
- Dewi, A. L. S. (2017). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO IPA MATERI BAGIAN-BAGIAN UTAMA TUBUH HEWAN PADA SISWA KELAS IIB SDN TANAH KALIKEDINDING II SURABAYA TA 2017/2018. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 51-60.
- Gunawan, A., Putra, C. A., & Setiawan, M. A. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PESERTA DIDIK KELAS X MULTIMEDIA DI SMK KARSA MULYA PALANGKA RAYA. *JTIP: Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 124-127.

- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- Rianti, Susi. 2015. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode Project Based Learning dengan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sahira, T. D., & Wisdiarman, M. P. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA JOBSHEET DAN KREATIVITAS TERHADAP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SMPN 4 BUKITTINGGI. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(2).
- Setiawan, R. R., Suib Awrus, M. P., & Ramalis Hakim, M. P. (2019). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA DI KELAS VIII2 SMP N 3 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(1).
- Suardi, Moh (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. BUDI UTAMA.
- Suyati, E. S. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada SMA Muhammadiyah 1 Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(2), 205-215.
- Wulan Ramadani, D., & Hafiz, A. (2019). HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SENI RUPA SMP NEGERI 31 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(1).
- Zed, Mestika. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Bogor.