



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 2496 - 2501

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Media Blog terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Reklame di Sekolah Dasar

Dwi Kurniawati Handayani^{1✉}, Eka Titi Andaryani²

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia^{1,2}

E-mail: dkurniahand@gmail.com¹, ekatitandaryani@mail.unnes.ac.id²

Abstrak

Kurang memadainya hasil pembelajaran seni materi iklan pada siswa kelas VI SDN Pagerbarang 03 menjadi pendorong dilakukannya penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI dengan penerapan blog sebagai media pembelajaran seni pada konten iklan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menggunakan metode analisis data kuantitatif dan deskriptif. Berdasarkan penelitian, lima siswa atau 25% dari dua puluh siswa yang mengikuti pre-test memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan lima belas siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), siswa, atau 75% siswa, tidak. Namun pada hasil post-test terdapat 3 siswa atau 15% yang tidak memenuhi KKM, sedangkan 17 siswa atau 85% memenuhi KKM. Hasilnya, tujuan pembelajaran menjadi lebih baik. Berdasarkan penelitian ini dapat dikatakan bahwa siswa kelas VI SDN Pagerbarang 03 dapat meningkatkan hasil belajarnya pada pembelajaran seni materi periklanan dengan menggunakan blog sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: hasil belajar seni rupa, materi reklame, media blog.

Abstract

The unexpected outcomes of grade VI students at SDN Pagerbarang 03's fine arts billboard material are what spurred this investigation. The purpose of this project is to enhance the learning outcomes of sixth-grade elementary school pupils by implementing the media blog learning of fine arts billboard material. The approach utilized in this study was quantitative, including approaches for both quantitative and descriptive data analysis. Five students, or 25% of the twenty students who received pre-test results, reached KKM; the remaining fifteen students, or 75%, did not reach KKM, according to the research acquired from the Learning Fine Arts billboard material. The post-test findings showed that 3 students, or 15%, had not reached the KKM, compared to 17 students, or 85%, who had reached the KKM. in order to improve the learning outcomes. Based on this study, it can be said that using blogs as learning resources can enhance the fine arts performance of SDN Pagerbarang 03's grade VI students' billboard content.

Keywords: art, blog media, learning outcome.

Copyright (c) 2024 Dwi Kurniawati Handayani, Eka Titi Andaryani

✉ Corresponding author :

Email : dkurniahand@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.8040>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 3 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan atau nilai-nilai baru kepada siswa. Untuk memotivasi siswa belajar dan menggugah minat belajar, idealnya guru harus mampu menyajikan informasi mata pelajaran dengan jelas. Kunci penyampaian materi pembelajaran dan mengukur efektivitas pelaksanaan pembelajaran adalah kesiapan guru dalam memahami karakteristik belajar siswanya. Bidang seni, budaya, dan kerajinan merupakan salah satu bidang studi dimana instruktur harus siap mengenali kualitas unik siswanya (Handayani *et al.*, 2021).

Bagian dari seni budaya dan produksi yang berhubungan dengan rangsangan visual dikenal sebagai seni visual. Menguasai disiplin seni rupa, menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal, mengasah kemampuan menggambar, dan mengembangkan apresiasi terhadap seni rupa merupakan komponen pendidikan seni. (Z.Aryani, 2022). Kata Latin "*re clamare*" atau "*re calmo*" (re berarti berulang kali) dan "*clamare* atau *clamo*" (menjerit) adalah asal kata "iklan". Oleh karena itu, periklanan dapat dianggap sebagai teriakan yang terus-menerus. Dengan demikian, tujuan periklanan adalah untuk mengundang, memberi informasi, dan membujuk. Sangat penting untuk memahami jenis promosi dan periklanan apa yang sesuai untuk jenis bisnis yang dijalankan agar dapat berpromosi dengan benar. Periklanan berfungsi sebagai saluran periklanan promosi barang atau jasa agar organisasi dapat dikenal lebih luas sesuai keinginan. (Muheri, 2020).

Untuk mewujudkan karakter siswa yang baik tentu saja harus didukung dengan guru yang memiliki kompetensi yang baik dalam upaya memberikan kualitas belajar yang baik. Sudah menjadi suatu kewajiban yang mutlak bagi guru untuk memberikan kualitas pembelajaran yang baik untuk mewujudkan siswa-siswi yang berprestasi dalam rangka menghadapi persaingan yang semakin ketat saat ini. Selain itu pula merupakan suatu kebanggaan tersendiri bagi guru jika siswa-siswi didiknya dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Meningkatkan standar pendidikan merupakan salah satu strategi untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa sebagai pembelajar mempunyai dampak yang signifikan terhadap tingkat pendidikan yang diperolehnya. Pendidikan yang baik antara lain dapat ditentukan oleh tujuan pembelajaran yang dicapai peserta didik. Ketika siswa menunjukkan pertumbuhan dan peningkatan dalam perilaku yang diharapkan sebagaimana diuraikan dalam tujuan pembelajaran perilaku yang divalidasi dan diilustrasikan oleh temuan evaluasi yang dilakukan guru terhadap siswanya melalui penilaian atau ujian yang mereka lakukan ialah hasil pembelajaran dianggap telah tercapai. Semua siswa menginginkan hasil belajar yang terbaik. Dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar dapat dijadikan sebagai pedoman bagi siswa. (Yandi *et al.*, 2023).

Berdasarkan pengamatan langsung di SD Negeri Pagerbarang 03, peneliti menemukan permasalahan dalam cara pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran seni rupa. Tujuan pembelajaran materi iklan seni rupa terpenuhi oleh 5 siswa atau 30% yang memperoleh nilai pre-test cukup baik hingga memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan 17 siswa atau 70% tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain karena ceramah masih menjadi strategi pengajaran yang umum dalam pendidikan seni rupa dan media yang digunakan kurang bervariasi sehingga informasi yang disajikan terkesan membosankan. Instruktur menggunakan buku teks yang tidak menyediakan banyak sekali contoh iklan dengan gambar yang hambar. Pandangan tersebut sejalan dengan penelitian Kusnulyaningsih *et al.*, 2022 yang menyatakan bahwa ketika guru gagal memberikan contoh visual terhadap materi yang diajarkan kepada siswa, maka siswa menjadi tidak tertarik dan kurang memahami karena kurangnya media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam keberagaman. dari karya seni rupa.

Sekecil apapun pembelajaran yang kita lakukan idealnya mampu mengubah peserta didik. Jika anak hanya belajar dengan memori, sama saja dengan tidak belajar, maka belajar tidak akan bertahan lama jika hanya berupa transfer pengetahuan kognitif. Siswa tidak merasakan adanya pertumbuhan pribadi (Daryanti

dkk., 2019). Guru harus mampu dan memiliki sumber daya yang mereka perlukan untuk mencapai tujuan pengajaran seni. Pemanfaatan media untuk pembelajaran merupakan salah satu alat yang disebutkan. Diperkirakan dengan memanfaatkan media, siswa akan lebih mudah menerima instruksi guru dan lebih mudah mengasimilasi materi. Pendidik juga dapat menggunakan materi pembelajaran terkait teknologi untuk membantu siswa dan dirinya sendiri belajar lebih banyak lagi (Al Mawaddah *et al.*, 2021).

Media pembelajaran ada dua macam, yaitu media pemanfaatan yang dapat langsung dimanfaatkan tanpa memerlukan desain, dan media terencana yang sengaja dibuat untuk keperluan pembelajaran. Untuk beradaptasi dengan era digital dan memenuhi tuntutan tren pembelajaran modern, diperlukan desain media yang inventif dan kreatif, memanfaatkan layanan internet. (Kasman *et al.*, 2023).

Salah satu media pembelajaran online yaitu media blog. Blog adalah jenis situs web tempat penulis dapat berbagi pemikiran dan pengalaman. Jenis blog yang berbeda dapat dipahami sebagai informasi konten khusus atau jurnal pribadi harian (Nurhaeni *et al.*, 2021). Cara lain untuk menganggap blog adalah sebagai jurnal *online* di mana setiap administrator dapat menulis dan mengedit konten menggunakan *browser web* atau perangkat seluler. Mereka juga merupakan cara yang bagus untuk menggunakan teknologi di kelas karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai media. (Sari. S, Mulyono. D, 2023).

Berbagai penelitian telah dilakukan oleh Cahyo (2022), Arida A, Bahri A, (2024), Sari & Hermawati (2020), dan Irnanda E, Kurniawan O (2022) mengenai pemanfaatan blog sebagai media inovasi. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media blog di kelas memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, minat, dan daya tanggap siswa terhadap materi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD dengan menerapkan media blog untuk pembelajaran materi periklanan seni rupa dengan memperhatikan latar belakang informasi yang telah disajikan.

METODE

Metode kuantitatif digunakan dalam penyelidikan ini. Teknik analisis data kuantitatif dan deskriptif digunakan untuk menganalisis data penelitian ini. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar. Untuk memastikan apakah informasi yang ditawarkan dalam media blog telah terserap, dilakukan tes setelah menjalani pengobatan. Tes ini merupakan data Post-Test yang diambil setelah media blog digunakan untuk pembelajaran. Subjek penelitian adalah dua puluh anak kelas VI SDN Pagerbarang 03. Pada tanggal 20 April 2024, pada semester II tahun ajaran 2023/2024, penelitian ini dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi terkait langsung dengan revolusi digital yang saat ini terjadi di bidang pendidikan. Kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif di dalam kelas merupakan suatu keharusan bagi para pendidik. Penting bagi para pendidik untuk menyadari peran teknologi dalam menciptakan konten pendidikan (Agustin *et al.*, 2022).

Salah satu topik terpenting dalam kurikulum sekolah di Indonesia adalah seni budaya. Namun bahkan di era digital ini, banyak guru yang terus mengajarkan seni budaya kepada anak-anaknya melalui teknik kuno yang kurang menarik bagi mereka. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat siswa dan memudahkan pemahaman terhadap materi pelajaran, diperlukan pendekatan inovatif dalam pendidikan seni budaya (Widowati, 2023). Kebutuhan akan media dalam pendidikan seni dan budaya sangat besar. Kreativitas mahasiswa dapat dikembangkan dalam mata kuliah pendidikan seni budaya untuk digunakan dalam kehidupannya di masa depan (Daryanti *et al.*, 2019).

Kelas VI Tema 6: Menuju Masyarakat Sejahtera Subtema 3: Masyarakat Sejahtera, Seni, Budaya, dan Kerajinan, Pembelajaran 2, KD 3.4 Menggunakan media blog untuk memahami iklan. Sebuah blog memungkinkan guru untuk mengirim atau berbagi informasi dalam bentuk teks, presentasi, percakapan, animasi, ujian, video, dan pembelajaran online, semuanya dalam satu lokasi, menjadikannya salah satu alat pembelajaran paling efektif yang tersedia di kelas. (Maulana & Ahmadi, 2020; Weni). Menurut Ernalida (Cahyo, 2022), penggunaan blog sebagai alat pengajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh dan menyenangkan. Siswa di semua tingkatan dapat memanfaatkan blog sebagai alat pembelajaran umum, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas/kejuruan. Hal ini disebabkan siswa saat ini sudah terbiasa menggunakan pencarian Google untuk mencari dan memperoleh informasi dari berbagai website. Desain pembelajaran blog merupakan sarana yang dapat dipakai oleh para guru untuk menyediakan sumber belajar sebanyak-banyaknya, beragam, bermacam-macam format dan yang paling penting adalah dapat diperbaharui (*up to date*) dari waktu ke waktu (Sitompul *et al.*, 2021).

Saat ini penggunaan media berbasis digital telah banyak diterapkan oleh beberapa sekolah karena bermodalkan handphone atau laptop yang dibantu dengan jaringan yang memadai sehingga dapat dikatakan lebih efisien dan murah (Gusnira & Wikarya, 2022). Sama halnya seperti pembelajaran seni rupa SDN Pagerbarang 03 memanfaatkan handphone atau laptop. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi: 1. Guru memberikan soal pre test materi reklame melalui *google form*, 2. Siswa menggunakan perangkat HP mengakses blog yang dibuat guru pada link <https://semangatsinaudkh.blogspot.com/2024/03/macam-macam-reklame.html>, 3. Siswa mempelajari materi yang ada pada blog, 4. Dengan menggunakan *Google Form*, siswa menjawab soal post-test yang telah diberikan guru., 5. Siswa melakukan refleksi dengan mengisi umpan balik di halaman blog.



Gambar 1. Tampilan Depan Blog Materi Reklame

Hasil belajar hendaknya menjadi prioritas utama dan menjadi tujuan utama proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah pernyataan yang menguraikan informasi atau kemampuan yang harus dimiliki siswa pada akhir suatu tugas, sesi, kursus, atau program tertentu dan membantu siswa dalam memahami alasan di balik perolehan keterampilan dan pengetahuan tersebut. Siswa, instruktur, guru, dan administrator dapat mengambil manfaat dari penggunaan hasil pembelajaran sebagai ukuran keberhasilan program pembelajaran jangka panjang. (Rubiyatin, 2023).

Berikut hasil pembelajaran pendidikan seni materi periklanan siswa kelas VI SDN Pagerbarang 03 KD 3.4 yang menggunakan media blog :

Tabel 1. Daftar Nilai Pre Test dan Post Test SDN Pagerbarang 03

No	Nama	Pre test	Post test
1.	Nilai > 70	5	17
2.	Nilai < 70	15	3

Tabel 2 Daftar Persentase Nilai Pre test dan Post test SDN Pagerbarang 03

No	Nama	% Pre test	% Post test
1.	Nilai > 70	25 %	85 %
2.	Nilai < 70	75 %	15 %

Berdasarkan informasi pada Tabel 1 dan 2, terdapat 5 siswa atau 25% dari total siswa yang lulus pre-test dengan nilai kelulusan minimal (KKM), sedangkan 15 siswa atau 75% tidak lulus. Tiga siswa atau 15% gagal dalam post-test, sedangkan 17 siswa atau 85% mencapai KKM. Hasilnya, tujuan pembelajaran menjadi lebih baik.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran seni periklanan meningkat. Dapat kita simpulkan bahwa blog mempunyai potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasilnya, blog tentang periklanan seni dapat disarankan sebagai alat pengajaran untuk kelas seni sekolah dasar di kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H., Lestari, W., & Sunarto, S. (2022). Analisis Kebutuhan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Pada Pelestarian Tari Tanggai Kota Palembang Sumatera Selatan Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Sitakara*, 7(1), 108–117. <https://doi.org/10.31851/Sitakara.V7i1.7473>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 5, Issue 5, Pp. 3109–3116). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Arida, A., Bahri, A., P. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Blog Terhadap Minat Belajar Pada Keterampilan Menulis Pengalaman Pribadi Murid Kelas V Sdn 179 Tanah Beru Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 1(01), 86–97.
- Aryani, Z, L. M. (2022). Pameran Sebagai Ajang Mengembangkan Kreatifitas Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa & Kerajinan. In *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal* (Vol. 1, Issue 2, Pp. 32–35). <https://doi.org/10.57251/Multiverse.V1i2.576>
- Cahyo, A. N. (2022). Pengembangan Media Blog Pada Materi Menulis Pantun Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama. *Linguistik: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(2), 59–67.
- Daryanti, Desyandri, & Fitria, Y. (2019). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221.
- Gusnira, R. H., & Wikarya, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis Web Blog Pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X Sma Negeri 3 Painan. *Serupa The Journal Of Art Education*, 11(3). <https://doi.org/10.24036/Stjae.V11i3.118257>
- Handayani, S., Sukarno, & Sriyanto, M. I. (2021). Nilai Karakter Pada Motif Batik Sejarah Khas Ngawi Sebagai Muatan Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (2), 619–626.

- 2501 *Pengaruh Media Blog terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Reklame di Sekolah Dasar – Dwi Kurniawati Handayani, Eka Titi Andaryani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.8040>
- Irnanda, E, Kurniawan, O, M. E. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Ditinjau Dari Self Efficacy Siswa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5113–5126.
- Kasman, Rauddin, & Mudeing. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya. In *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 9, Issue 2, Pp. 151–155). <https://doi.org/10.35569/Biomatika.V9i2.1555>
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya Dan Prakarya Kelas Iv Sdn 39 Mataram. In *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2, Pp. 480–486). <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i2.677>
- Maulana, L., & Ahmadi, F. (2020). Ning Model Assisted By Blog On The Learning Outcomes Of Class Iv Ips. *Elementary School Teacher*, 3(2).
- Muheri, P. (2020). *Seni Budaya*. Direktorat Sma, Direktorat Jenderal Paud, Dikdas Dan Dikmen.
- Nurhaeni, T., Nirmalasari, L., Faturahman, A., & Avionita, S. (2021). Transformation Framework Design On Digital Copyright Entities Using Blockchain Technology. In *Blockchain Frontier Technology* (Vol. 1, Issue 01, Pp. 35–43). <https://doi.org/10.34306/Bfront.V1i01.5>
- Rubiyatin, U. F. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Probing-Prompting. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 10(01), 6.
- Sari, S, Mulyono, D, R. E. (2023). *Pengembangan E-Learning Berbasis Web Blog Pada Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar*. 6, 99–103.
- Sari, M. Z., & Hermawati, E. (2020). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Sinematik Analogi Personal Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Kuningan. In *Attadib: Journal Of Elementary Education* (Vol. 4, Issue 2, P. 58).
- Sitompul, N. G., Ruffi'i, Leksono, I. P., & Rejeki, H. W. (2021). Perancangan Blog Guru Untuk Penyediaan Bahan Ajar Di Era Pembelajaran Abad 21. *Dinamisia*, 5, 320–329.
- Widowati, R. A. D. (2023). Implementasi Canva Dalam Digitalisasi Mata Pelajaran Seni Budaya Di Madrasah Tsanawiyah. In *Indonesian Journal Of Action Research* (Vol. 2, Issue 1, Pp. 135–142).
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). In *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* (Vol. 1, Issue 1, Pp. 13–24). <https://doi.org/10.38035/Jpsn.V1i1.14>