

**PEMANFAATAN MEDIA KAMERA LUBANG JARUM PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELUKIS PADA SISWA KELAS V SDI DARUT TAQWA SURABAYA**

**Mochamad Sayifudin**

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: mochamadsyaifudin48@yahoo.co.id

**Drs. Lamijan Hadi Susarno, M. Pd**

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Kamera lubang jarum adalah fotografi tanpa menggunakan lensa namun terdapat lubang kecil pengganti lensa, terdapat cahaya yang melewati lubang lalu suatu citra terbentuk dalam kamera. Media peranannya penting dalam pembelajaran yaitu untuk memudahkan siswa menerima materi. Media kamera lubang jarum dalam pembelajaran bermanfaat memudahkan siswa belajar tentang mengekspresikan diri tentang cara melukis dengan cahaya tanpa menggunakan media yang mahal dan semua siswa dapat menggunakannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat media kamera lubang jarum dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan media kamera lubang jarum dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan tentang mengekspresikan diri melalui gambar dengan mengandalkan cahaya. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Darut Taq'wa Surabaya berjumlah 25 siswa. Untuk tes menggunakan rumus uji-*t* terhadap perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dari hasil analisis data selama guru memanfaatkan media kamera lubang jarum telah diketahui bahwa hasilnya "Sangat Baik". Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pre test grup desain. Tes yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan ( $O_1$ ) disebut pre-test dan tes yang diberikan sesudah perlakuan ( $O_2$ ) disebut post-test. Untuk hasil belajar siswa melalui tes setelah diberi perlakuan dengan memanfaatkan media kamera lubang jarum telah diketahui hasilnya  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel yaitu  $13,692 > 2,060$  dengan taraf  $0,025$  d.b =  $N-1 = 25-1=24$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media kamera lubang jarum dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan tentang mengekspresikan diri melalui gambar dengan mengandalkan cahaya di SDI Darut Taq'wa Surabaya.

**Kata kunci** : Pemanfaatan, Media Kamera Lubang Jarum, Hasil Belajar Siswa Kelas V

**Abstract**

The hole needle camera is a photography without lens, but there is a small hole as a lens. The light will through in to the camera. The media is important in learning process it will ease the students to study. The media of hole needle camera is advantageous for student because it will ease their studying to express their self about how to make a picture with light without the expensive media and all students can use it.

The purpose of this research is to know the advantageous of media hole needle camera in learning process that be done the teacher by using media hole needle camera art and handycraf to express self in art by lighting the subject of this research is the fifth grade students of this research is the fifth grade students of SDI Darut Taq'wa Surabaya there are 25 Students. The formula of this test is *t*-formula to defferent the output before and after learning has be done.

From this analysis data while teacher uses media hole needle camera had be known that the output is "Very Good". The study design used by researchers is pre-test group design. Test are given to students prior to treatment ( $O_1$ ) is called pre-test and post-test were given treatment ( $O_2$ ) is called the post-test. The output after that learning is better than before. From *t* table is  $13,692 > 2,060$  eith standard  $0,025$  d.b =  $N-1 = 25-1 = 24$ . So the conclusion is by using media hole needle camera can improve the output of fifth grade students in art and handycraf to express self in art by lighting in SDI Darut Taq'wa Surabaya.

**Keywords** : The Advantageous of Media Hole Neddle Camera, Fifth Grade Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Di jaman yang modern ini berbagai macam teknologi canggih berkembang sangat pesat di kehidupan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi mendorong supaya dalam proses pembelajaran menggunakan media sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan hal yang sangat penting dalam kehidupan saat ini. Pendidikan sekolah dasar sendiri merupakan jenjang pendidikan formal sebagai dasar pendidikan selama melakukan proses pendidikan dan pembelajaran. Pendidikan sangat diperlukan masyarakat untuk menambah ilmu pengetahuan. Pendidikan memiliki peranan penting untuk menentukan arah pelaksanaan pendidikan agar semakin maju. Dalam pendidikan formal disebuah sekolah terdapat kurikulum yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai siswa dan adanya proses pengajaran. Menurut **Sadiman (2008:11)** proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang diharapkan dalam proses pembelajaran, maka diperlukan sebuah pembelajaran yang efektif, efisien, dan memiliki daya tarik, serta memiliki nilai yang ekonomis. satu diantaranya upaya yang dapat digunakan agar pembelajaran memiliki daya tarik bagi siswa adalah dengan pemanfaatan media pendidikan sebagai

komponen pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa sebagai generasi muda yang berkualitas, terampil, serta mampu berdedikasi untuk mengembangkan ide dan gagasannya untuk kemajuan bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan bahwa “Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa” (**Sudjana dan Rivai, 2001:7**)

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDI Darut Taqwa Surabaya pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan yaitu siswa sulit mengekspresikan diri melalui melukis atau menggambar. Perolehan nilai rata-rata dibawah nilai standart ketuntasan kelas dari 25 siswa, 23 siswa yang dibawah nilai rata-rata 65 padahal nilai ketuntasannya 70. Hal ini disebabkan karena pelaksanaan proses pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan dilakukan secara konvensional dan hanya berpatokan pada buku paket dan di sekolah tersebut hanya mempunyai media kamera foto dengan type DSLR. dengan jumlah yang minimum sebanyak 5 DSLR, siswa tidak dapat memanfaatkan secara maksimum karena harus bergantian dengan siswa yang lain. Maka dengan jam pelajaran yang singkat dan media yang sangat minimum, membuat hasil belajar siswa tidak maksimal.

Pada bab tentang mata ikan standar kompetensi pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan kelas V semester dua. Dengan kompetensi dasar (KD) mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi manusia dan kehidupannya, untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut diperlukan sebuah media yang mampu meningkatkan hasil belajar melukis atau menggambar siswa. Kamera lubang jarum di sekolah bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan hasil belajar melukis yang dimiliki setiap siswa. Oleh karena itu pembelajaran keterampilan bagi siswa sekolah dasar dibuat semenarik mungkin sehingga siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran keterampilan dibutuhkan pemahaman bagi siswa saat guru sedang melakukan demonstrasi, untuk menunjang proses pembelajaran siswa diperlukan media yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Dalam pembelajaran media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan siswa akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting yaitu satu, media sebagai alat bantu mengajar karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektivitas) dan dua, media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri. Sumber belajar mandiri dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. (Hamalik, 1994 dikutip Rusman, dkk, 2011:60). Pemanfaatan media kamera lubang jarum dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian siswa SDI Darut Taqwa Surabaya Kelas V lebih termotivasi belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan siswa meningkat.

Berikut definisi operasional yang terdapat dalam penelitian ini : a. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (Seels dan Richey 1994:50) ;b. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar (Sadiman, 2008:6) ;c. Kamera lubang jarum adalah fotografi tanpa lensa. Sebuah lubang kecil menggantikan lensa. Cahaya melewati lubang, lalu suatu citra terbentuk dalam kamera. ;d. Hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan “tingkat perkembangan mental” yang lebih baik dibandingkan pada saat pra-belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 1999:250).

Pemanfaatan merupakan bidang garapan kawasan teknologi pembelajaran yang didalamnya juga terdapat kawasan-kawasan yang lain. Kawasan

pemanfaatan berasal dari gerakan pendidikan visual yang tumbuh selama dekade pertama abad ini. Kawasan itu sendiri sebagai aktivitas menggunakan proses dan sumber belajar. Di tinjau dari kawasan instruksional, yaitu termasuk dalam domain utilization dan tergolong dalam media utilization sebagaimana dinyatakan bahwa : “media utilization is the systematic use of resources for learning” (Seels & Richey dalam terjemahan AECT, 1994:50), yaitu berkenaan dengan belajar secara sistematis, termasuk penggunaan media untuk keperluan belajar. Proses pemakaian media merupakan proses pembuatan keputusan yang didasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Seorang yang belajar juga memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek atau sumber belajar. Pada pengertian bahwa pemakaian adalah tindakan menggunakan proses dan sumber untuk belajar yang dalam kaitannya sesuai dengan judul yaitu bahwa media kamera lubang jarum termasuk salah satu sumber belajar yang pemanfaatannya digunakan dalam suatu proses pembelajaran yang sistematis untuk belajar sebagai upaya peningkatan pemahaman materi siswa terhadap apa yang sedang dipelajari.

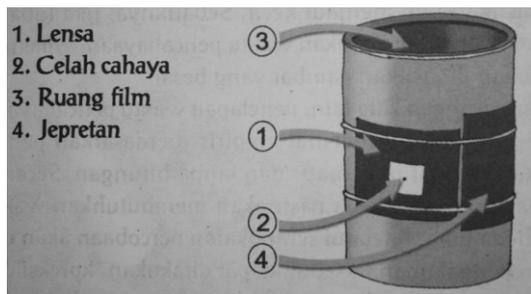
Pengertian media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu, media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah wasail atau wasilah yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2006:3). Sedangkan Briggs (Sadiman, 2003:6) menyatakan bahwa media sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas (Oemar Hamalik, 1989:12 dalam Hujair 2010:4).

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan untuk dapat merangsang siswa untuk belajar. Adanya media maka dapat membantu dalam proses belajar-mengajar.

Pengertian Media Kamera Lubang Jarum pada penelitian ini adalah, fotografi tanpa lensa, sebuah lubang kecil menggantikan lensa. Cahaya melewati lubang, lalu suatu citra terbentuk dalam kamera. Kamera lubang jarum sebagai media yang sederhana, mudah dibuat, dan dijangkau oleh semua khalayak mampu menghasilkan gambar yang tidak jauh hasilnya dengan kamera digital pada umumnya.

Kamera lubang jarum dalam pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Kamera lubang jarum dalam pembelajaran membantu siswa untuk mempermudah mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks yang berupa gambar.

Pada intinya, kamera lubang jarum terdiri dari 4 bagian utama yaitu, lensa, celah cahaya, ruang film dan jepretan. Bagian-bagian dalam kamera lubang jarum tersebut, dapat kita lihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 1. Bagian-Bagian Kamera Lubang Jarum**

Berikut bahan dan alat untuk membuat lubang jarum seperti gambar di atas :

No	Bahan	Alat
1.	Kaleng bekas =1 buah	Paku atau bor (ukuran mata bor 8)
2.	Aluminium foil atau potongan kaleng soft drink =1 buah	Jarum pentul
3.	Cat semprot warna hitam dof = secukupnya	Gunting
4.	Lakban hitam = secukupnya	Amplas
5.	Karton hitam = 1 buah	

Cara membuat kamera lubang jarum :

*a. Menyiapkan tabung kamera*

- Buat lubang dengan paku atau bor pada dinding kaleng untuk meletakkan lensa.
- Haluskan bekas lubang dengan amplas
- Cat bagian dalam kaleng dengan warna hitam dof, lalu keringkan. Warna hitam dof berguna untuk mengurangi refleksi cahaya yang tidak diinginkan.

*b. Membuat Celah Cahaya*

- Siapkan potongan aluminium foil
- Lubangi bagian tengah aluminium foil untuk memasukkan cahaya. Caranya letakkan aluminium foil diatas permukaan yang keras dan rata, kemudian tekan dan putar jarum sampai terbentuk lubang sebesar ujung jarum.

*c. Membuat Lensa*

- Siapkan karton hitam berukuran 3 x 3 cm, lalu lubangi bagian tengahnya.
- Dengan bantuan doubletape tempelkan aluminium foil (yang telah dilubangi) pada karton hitam (berlubang) sehingga lensa (sementara) sudah terpasang
- Tempelkan lensa pada bagian dalam dinding kaleng yang berlubang.
- Untuk meyakinkan tidak adanya bocoran cahaya, tutup sekeliling lensa dengan lakban hitam

*d. Membuat Jepretan*

- Lingkarkan potongan karton hitam berukuran 4x 4 cm di bagian atas lensa
- Periksa posisi jepretan. Geser kekanan dan kiri untuk menguji lancar tidaknya gerakan jepretan tersebut

Beberapa hal penting yang perlu diketahui dengan pemotretan menggunakan kamera lubang jarum, antara lain pengetahuan tentang kertas foto hitam putih, proses terjadinya gambar, pemotretan dengan kamera lubang jarum, dan proses cuci cetak sampai pengeringannya.

Cara memotret dengan kamera lubang jarum yaitu :

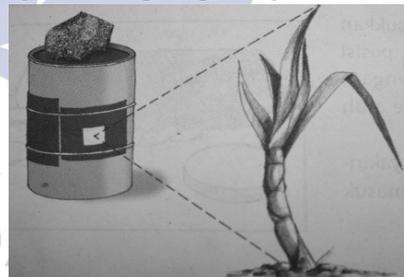
*a. Memasang Kertas Negatif*

Sebelum dilakukan pemotretan kertas negatif harus sudah terpasang di dalam kaleng. Langkah-langkah pemasangan adalah sebagai berikut :

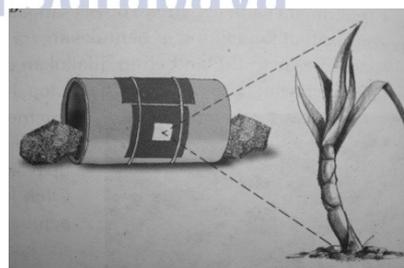
1. Buka tutup kamera, lalu masukan kertas negatif, dengan catatan kertas yang mengandung emulasi menghadap ke arah lensa kamera.
2. Tutup kamera rapat-rapat dan yakinkan tidak ada cahaya yang masuk ke dalam kamera.

*b. Cara memotret*

Cari objek yang akan dipotret. Saat proses pemotretan belum dilakukan dan kertas negatif sudah ada di dalam kamera, jepretan harus pada posisi tertutup. Selama pemotretan upayakan posisi kamera tetap stabil. Untuk memperoleh gambar horizontal kamera harus diletakkan pada posisi berdiri, atau sebaliknya. Hal ini dapat digambarkan pada posisi gambar sebagai berikut :



**Gambar 2. Gambar Horizontal akan diperoleh jika KLJ diletakkan pada posisi berdiri.**



**Gambar3. Gambar vertikal akan diperoleh jika KLJ diletakkan pada posisi tidur.**

Setelah diperoleh hasil gambar, maka hal yang perlu dilakukan adalah proses cuci cetak. Berikut bahan dan alat yang digunakan untuk proses cuci cetak :

a. Bahan

1. Larutan Pengembang (*Developer*)

Sebelum digunakan, pengembang perlu dilarutkan dalam air biasa atau hangat dengan perbandingan tertentu. Perbandingan antara pengembang dengan air adalah 1:1, artinya satu bungkus pengembang untuk satu liter air. Setelah itu, kocok larutan pengembang yang sudah tercampur dengan air ke dalam botol yang sudah dipastikan tidak ada udaranya.

2. Larutan Penghenti (*stopbath*)

Larutan penghenti merupakan larutan asam yang berfungsi untuk menghentikan reaksi larutan pengembang. Larutan penghenti bisa digantikan dengan air cuka dengan perbandingan 1:4. Setelah tercampur kocok pada botol yang sudah dipastikan tidak ada udaranya.

3. Larutan Penetap

Larutan penetap berguna untuk menetapkan atau menghentikan reaksi pengembang gambar secara menyeluruh.

b. Alat

Berikut alat yang digunakan pada proses cuci cetak kertas foto adalah : a. Nampan ; b. Ember ; c. Penjepit baju ; d. Gelas ukur.

Pemanfaatan media kamera lubang jarum pada kegiatan belajar dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena dengan media kamera lubang jarum hal-hal yang kurang menarik mampu dipelajari siswa. Dengan begitu materi pengajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan media kamera lubang jarum dalam pembelajaran dapat dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar, jika siswa mampu memotret dengan kamera lubang jarum dengan hasil maksimum. Untuk mengetahui manfaat kamera lubang jarum dapat dilihat dari aktivitas siswa saat memotret dengan kamera lubang jarum. Aktivitas tersebut dapat berupa antusiasme siswa dan mengikuti kegiatan keterampilan. Bagi siswa yang kurang paham akan bertanya kepada guru dan memperhatikan saat guru memberikan penjelasan.

**METODE**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *pre-test* grup desain. Pola desain penelitian adalah sebagai berikut :

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

X : perlakuan (*Treatment*)

O<sub>1</sub> : observasi sebelum eksperime (*pre-test*)

O<sub>2</sub> : observasi sesudah eksperimen (*post-test*)

Hal ini sesuai dengan pendapat (Arikunto, 2006:85).

Dalam desain ini test dilakukan 2 kali yaitu sebelum siswa diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini dilakukan karena materi yang diberikan hanya satu pokok bahasan saja. Tes yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan (O<sub>1</sub>) disebut *pre-test* dan tes yang diberikan sesudah perlakuan (O<sub>2</sub>) disebut *post-test*. Perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*

diasumsikan sebagai efek dari (X) perlakuan atau treatment.

Jadi peneliti melakukan penelitian dengan melihat perbedaan antara pembelajaran sebelum memanfaatkan kaleng bekas dalam pemberian materi dengan setelah memanfaatkan kaleng bekas dalam pemberian materi pada pembuatan kamera lubang jarum. Sebelum memanfaatkan kaleng bekas peneliti memberikan pretest kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, setelah itu siswa diberikan perilaku dengan memanfaatkan kaleng bekas dalam pembuatan kamera lubang jarum selanjutnya siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil dari penelitian yang diberikan.

Penelitian ini dilakukan di SDI Darut Taqwa yang berada di Jalan Dukuh Kupang XXIII/14 Surabaya dengan jumlah populasi 25 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media kamera lubang jarum. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan metode observasi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil observasi pengamatan aktivitas guru pada proses pemanfaatan media kamera lubang jarum kemudian dimasukkan pada tabel kontingensi kesepakatan sebagai berikut :

**Tabel 1. Tabel Kontingensi Kesepakatan Pengamatan Aktivitas Guru**

	Pengamat I			Jumlah Amatan
	3	2	1	
Pengamat II	3	1, 2, 3, 4, 5, 6	9	15
		8, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20		
2		7, 10, 16		4
1			11	1
Jumlah Amatan	15	4	1	20

Setelah dimasukkan pada tabel kontingensi kesepakatan dilanjutkan untuk menghitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Dengan keterangan :

KK = koefisiensi kesepakatan

S = Sepakat jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N<sub>1</sub> = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

$N_2$  = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Berdasarkan rumus di atas, diperoleh perhitungan sebagai berikut :

$$KK = \frac{25}{N_1 + N_2} = \frac{2(19)}{20 + 20} = \frac{38}{40} = 0,95$$

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan  $N=25-1=24$ . Signifikan 95%, maka diperoleh  $r_{tabel}$  0,404 karena  $r_{hitung}$  0,95 lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

Selain menghitung hasil pengamatan gurum, peneliti juga menghitung hasil pengamatan siswa yang ditunjukkan pada hasil tabel kontingensi sebagai berikut :

**Tabel 2. Tabel Kontingensi Kesepakatan Pengamatan Aktivitas Anak**

Pengamat	Pengamat I			Jumlah Amatan
	3	2	1	
3	1,4,5,6,10,11,12,13,14,15,18,19	8		13
2	7	2,9,16,20	3,17	7
1				0
Jumlah Amatan	13	5	2	20

Berdasarkan rumus di atas, diperoleh perhitungan sebagai berikut :

$$KK = \frac{25}{N_1 + N_2} = \frac{2(16)}{20 + 20} = \frac{32}{40} = 0,8$$

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan  $N=25-1=24$ . Signifikasi 95% maka diperoleh  $r_{tabel}$  0,404 karena  $r_{hitung}$  0,8 lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

Setelah pengumpulan data selesai, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data hasil *pre-test* dan *post-test*. Untuk memvalidkan data tersebut, dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Hasil pembelajaran sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan terlihat pada tabel sebagai berikut :

Pre test (X) = 1300

Post test (Y) = 2150

$$d = 850$$

$$d^2 = 32600$$

Dari data di atas kemudian dianalisis sebagai berikut :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{850}{25}$$

$$= 34$$

$$\sum X^2 = \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{25}$$

$$\sum X^2 = 32600 - \frac{(850)^2}{25}$$

$$= 32600 - \frac{722500}{25}$$

$$= 3700$$

Setelah dihitung dengan rumus di atas, dihitung dengan rumus t-test sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{34}{\sqrt{\frac{3700}{25(25-1)}}}$$

$$= \frac{34}{\sqrt{\frac{3700}{25(24)}}}$$

$$t = 13,692$$

Berdasarkan perhitungan di atas dengan taraf signifikan 95%,  $db=25-1=24$  sehingga diperoleh  $t_{tabel}$  2,060 ternyata  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 13,692 > 2,060. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media kamera lubang jarum.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui observasi siswa dengan rata-rata 86 dari hasil uji soal post test. Pada pemanfaatan media kamera lubang jarum tentang fotografi. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil analisis data observasi guru pada pertemuan pertama berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan  $N=25-1=24$ . Signifikasi 95% maka diperoleh  $r_{tabel}$  0,396 karena  $r_{hitung}$  0,95. Dari angka tersebut dapat dilihat bahwa perolehan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  dengan perbandingan angka  $0,95 > 0,396$ , maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

Selain data yang diperoleh guru juga data observasi siswa. Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan  $N=25-1=24$ . Signifikasi 95% maka diperoleh  $r_{tabel}$  0,396 dan  $r_{hitung}$  0,8. Dari angka tersebut dapat dilihat pada perolehan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  dengan perbandingan angka  $0,8 > 0,396$  maka data yang

dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

Pada pembelajaran sebelum memanfaatkan media kamera lubang jarum tentang mendiskripsikan cara menggunakan media kamera lubang jarum untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diperoleh pre test sebesar 1300 setelah diberi perlakuan dengan memanfaatkan media kamera lubang jarum untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka diperoleh hasil post test sebesar 2150. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media kamera lubang jarum untuk meningkatkan

Begitulah yang di tunjukkan oleh hasil perhitungan uji t dengan taraf signifikan 5%  $db = 25 - 1 = 24$  sehingga diperoleh  $t_{tabel} 2,060$  dan  $t_{hitung} 13,692$ . Dari angka tersebut dapat dilihat bahwa perolehan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan perbandingan angka  $13,692 > 2,060$ .

Berdasarkan hasil t hitung yang diperoleh mengindtifkasikan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media kamera lubang jarum untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan kelas V SDI Darut Taqwa Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media Kamera Lubang Jarum tentang mendiskripsikan cara menggunakan media Kamera Lubang Jarum untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil observasi dan tes. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media kamera lubang jarum tentang mendiskripsikan cara menggunakan media kamera lubang jarum untuk meningkatkan hasil belajar siswa bila dimanfaatkan pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa pada pengujian pemanfaatan media kamera lubang jarum dalam meningkatkan hasil belajar melukis pada siswa kelas V SDI Darut Taqwa diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Dari proses pemanfaatan media kamera lubang jarum pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar melukis pada siswa kelas V SDI Darut Taqwa Surabaya sangat baik. Hal tersebut tampak dari hasil observasi yang dilakukan observer I dan Observer II. Dari observasi tersebut diperoleh hasil 0,95 dengan  $r_{tabel} 0,404$  dengan signifikan 95%, dan siswa selama proses pemanfaatan media Kamera Lubang Jarum adalah 0,8 dengan  $r_{tabel} 0,404$  dengan signifikan 95%. Hal ini menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.
2. Hasil penelitian pemanfaatan media kamera lubang jarum pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan dalam meningkatkan hasil belajar

melukis pada siswa kelas V SDI Darut Taqwa Surabaya. Berdasarkan hasil tes siswa pada saat pemanfaatan media kamera lubang jarum diperoleh nilai pre-test rata-rata 52 dan rata-rata pos-tes setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 86. Untuk menghitung hasil dari tes belajar ini menggunakan rumus t tes. Berdasarkan perhitungan diatas telah diketahui memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan taraf 0,025 sehingga diperoleh  $25 - 1 = 24$  dengan  $t_{tabel} 2,060$  ternyata  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $13,692 > 2,060$  yaitu signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media kamera lubang jarum.

## SARAN

### 1. Bagi Guru

Apabila telah diketahui hasil yang diperoleh sangat baik sekali selama memanfaatkan media kamera lubang jarum dengan menggunakan kaleng bekas selama proses pembelajaran, sebaiknya media ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dengan tujuan agar dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar siswa khususnya pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan.

### 2. Bagi Sekolah

Hendaknya penelitian ini sebagai dasar untuk mengontrol sejauh mana peningkatan penyelenggaraan pembelajaran untuk masa mendatang melalui pemanfaatan kamera lubang jarum dengan menggunakan kaleng bekas pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1994. *Definisi teknologi pendidikan* (terjemahan setijadi dkk) Jakarta: CV. Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad 2008. *Media pembelajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Mudjiono, Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusman, dkk, 2011, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (mengembangkan profesionalitas guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Seels, Barbara B dan Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasan*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Surabaya.