

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MEMPROSES BENTUK PERMUKAAN

(THE INFLUENCE OF THE USE OF ANIMATION MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN BASIC COMPETENCY OF PROCESSING SURFACE FORM)

Sarwi Asri

Email : sarwi.asri@gmail.com, Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang

Wirawan Sumbodo

Email: wirawansumbodo@mail.unnes.ac.id, Prodi Pendidikan Teknik, Mesin Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap nilai hasil belajar siswa pada kompetensi memproses bentuk permukaan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *Pre-test Post-Test Control Group Design*, dan menggunakan *rating-scale* sebagai alat pengumpul data. Populasi dari penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK N I Kaligondang, Purbalingga. Sampel diambil dengan menggunakan metode *random sampling* atau pengambilan sampel secara acak. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan uji-t. Analisis deskriptif menunjukkan terjadinya peningkatan nilai hasil belajar siswa pada kedua kelompok. Peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol adalah sebesar 9,2% yaitu dari nilai rata-rata semula 69,38 menjadi 75,75, sedangkan besarnya peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen adalah 16,5% yaitu dari nilai rata-rata semula 70,00 menjadi 81,53. Berdasarkan hasil analisis uji-t menunjukkan ada peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen. Hal ini menjelaskan bahwa penggunaan media animasi mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memproses bentuk permukaan. Hasil analisis uji-t pada nilai *post-test* juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap nilai hasil belajar siswa pada kompetensi tersebut.

Kata kunci: media animasi, nilai hasil belajar, kompetensi

Abstract

The research is aimed to investigate the influence of using animation media on the student learning outcomes of surface processing competencies. The experiment method is used to this research and Pre-test Post-Test Control Group Design as design research than the rating scale is used to collecting data. The population of this research is all members of XI Mechanical class of Kaligondang Vocational. The sample of this research is taken by using random sampling method. Descriptive analysis and t-test is used to analyze data for the last stage. The result of this research is improved of the learning outcomes on the control and experiment groups. The improvement number of control group is 9,2%, the beginning average is 69,38 and in the last average is 75,75, while the improvement number of experiment group is 16,5%, the beginning average is 70,00 and in the last average is 81,53. The improvement number of the experiment group is bigger than the improvement number of the control group. From this case seems that animation media can explained that by using it the student's outcomes of surface processing competencies is increased. The result of t-test analysis of post-test values showed the influence of using animation media in the student learning outcomes.

Keywords: animation media, learning outcomes, competencies

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran yang paling umum digunakan adalah metode ceramah dan demonstrasi. Metode ini memiliki kelebihan yaitu guru dapat berinteraksi dengan siswa secara langsung. Namun metode pembelajaran seperti ini dirasa kurang cocok bila digunakan untuk pelajaran-pelajaran di sekolah kejuruan khususnya pada mata pelajaran praktik.

Kurikulum yang digunakan di SMK saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan, dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (Depdiknas, 2007: 96). Ciri-ciri dari KTSP adalah sebagai berikut (a) KTSP memberi kebebasan kepada tiap-tiap sekolah untuk

menyelenggarakan program pendidikan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah, kemampuan peserta didik, sumber daya yang tersedia dan kekhasan daerah; (b) Orang tua dan masyarakat dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran; (c) Guru harus mandiri dan kreatif; (d) Guru diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode pembelajaran. Adapun tujuan pendidikan menengah kejuruan dalam KTSP adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Berdasarkan kurikulum yang digunakan saat ini, guru dituntut untuk kreatif sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik. Selain itu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang fungsi jobsheet dan pemahaman tentang praktik permesinan, maka dianggap perlu adanya sebuah media yang menarik dan efektif. Tujuan

dari penggunaan media ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai praktik permesinan. Dengan adanya media pembelajaran bagi mata pelajaran praktik ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai langkah-langkah kegiatan praktik. Sehingga pada akhirnya siswa dapat melaksanakan kegiatan praktik secara optimal dan meminimalkan kecelakaan kerja.

Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang baik adalah yang menarik dan efektif. Penggunaan media yang menarik dalam hal ini adalah mampu mengalihkan perhatian siswa untuk fokus dalam pelajaran, sedangkan penggunaan media yang efektif adalah selain menarik, media tersebut diharapkan mampu menyampaikan maksud dengan baik, sehingga siswa mampu menangkap maksud yang ingin disampaikan oleh guru secara lebih menyenangkan (*joyfull learning*).

Kesesuaian penggunaan media pembelajaran terhadap mata pelajaran yang disampaikan tergantung dari materi yang akan diajarkan. Jika materi yang disampaikan berupa penjelasan gambar, maka media yang cocok digunakan adalah tayangan gambar baik dengan menggunakan media gambar cetak maupun berupa slide dari *Power Point*, sedangkan pemilihan media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran praktik adalah video dan animasi. Tampilan video dan animasi mampu memberikan gambaran mengenai praktik permesinan yang meliputi persiapan kerja, langkah kerja, dan akhir kerja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran yang berupa media animasi pada mata pelajaran praktik permesinan kompetensi dasar memproses bentuk permukaan, serta diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai kegiatan praktik pada kompetensi tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, dimana menurut Arikunto (2010: 9) penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Rancangan yang digunakan penelitian ini adalah "*Pre-test Post-test Control Group Design*".

Menurut Sugiyono (2011: 76) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 1. *Pre-test Post-test Control Group Design*

| Kelompok (<i>group</i>) | <i>pre-test</i> | Perlakuan (<i>treatment</i>) | <i>post-test</i> |
|------------------------------|-----------------|-----------------------------------|------------------|
| Kontrol | X | X1 | X2 |
| Eksperimen | Y | Y1 | Y2 |

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK N I Kaligondang, Kabupaten Purbalingga yang terbagi menjadi 3 kelas dengan jumlah 93 siswa. Kelas yang digunakan untuk uji coba instrumen adalah kelas XII Teknik Pemesinan dengan jumlah 22 siswa.

Metode yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah metode *random-sampling* atau pengambilan sampel secara acak dimana semua kelas memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian. Sampel yang diperoleh adalah kelas XI TP 1 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 30 siswa, dan kelas XI TP 2 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 31 siswa.

Instrumen yang digunakan untuk sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah skala lanjutan atau *rating-scale* yang memuat beberapa aspek yang diukur tentang kegiatan praktik pada kompetensi memproses bentuk permukaan. Pengukuran atau pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa dalam kegiatan praktik pada kompetensi tersebut. Pengamatan tersebut dilakukan dua kali, yaitu pada awal sebelum siswa memperoleh perlakuan (*pre-test*) dan pada akhir setelah siswa memperoleh perlakuan (*post-test*).

Instrumen pengamatan yang digunakan terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Analisis akhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui gambaran perolehan hasil belajar antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Langkah yang dilakukan adalah dengan membandingkan rata-rata hasil belajar dari kedua kelompok tersebut. Adapun langkah sebelum melakukan uji-t adalah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui bahwa hasil yang diperoleh terdistribusi secara normal dan kedua kelompok yang diteliti mempunyai varians yang sama.

HASIL PENELITIAN

Pengujian validitas instrumen diberlakukan pada setiap item soal. Pada penelitian ini menggunakan validitas bandingan dimana tes yang diberikan sebagai alat ukur diberikan dalam kurun waktu yang sama secara tepat telah mampu menunjukkan adanya hubungan yang searah antara tes pertama dengan tes berikutnya. Uji reliabilitas menggunakan reliabilitas internal yaitu instrumen yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengetesan (Arikunto, 2010: 221). Rumus reliabilitas yang digunakan adalah rumus *alpha* karena bentuk instrumen berupa uraian dengan skor yang dicari merupakan rentangan antara beberapa nilai.

Analisis uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari instrumen tersebut. Kriteria soal valid adalah soal yang memiliki $r_{hitung} > r_{kriteria}$ sedangkan $r_{kriteria}$ yang digunakan adalah 0,3. Diketahui bahwa dari 25 butir soal yang diujicobakan, 21 butir soal memiliki $r_{hitung} > r_{kriteria}$ dan hanya 4 butir soal yang memiliki $r_{hitung} > r_{kriteria}$. Dengan demikian 21 butir soal yang diujicobakan bersifat valid. Namun untuk memudahkan perhitungan dalam analisis akhir, maka peneliti hanya mengambil 20 butir saja untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Harga reliabilitas yang ditunjukkan dalam tabel adalah $r_{11} = 0,92$, sedangkan harga $r_{kriteria}$ adalah 0,70. Kriteria reliabilitas instrumen adalah $r_{hitung} > r_{kriteria}$, sehingga instrumen yang disusun bersifat reliabel.

Berdasarkan data hasil perhitungan validitas dan reliabilitas instrumen dapat disimpulkan bahwa instrumen yang disusun bersifat valid dan reliabel. Sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Penelitian tahap awal dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal kedua kelompok yang menjadi subjek penelitian. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan adalah memberikan *pre-test* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah dilaksanakan *pre-test* terhadap kedua kelompok tersebut, maka data yang diperoleh diuji dengan uji-t untuk mengetahui kemampuan awal dari masing-masing kelompok. Hasil uji-t pada tahap *pre-test* dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai $t_{tabel} = -2,047 < t_{hitung}(0,975:59) = 0,35 < t_{tabel} =$

Tabel 2. Hasil Uji-t Nilai *Pre-test*

| Kelompok | Rata-rata | dk | t_h | t_t | Kriteria |
|----------|-----------|----|-------|-------|------------|
| Kontrol | 332,76 | 26 | 1,47 | 2,2 | Tidak beda |
| Eksp. | 378,00 | 25 | | | |

2,047. Dengan demikian nilai t_{hitung} berada di dalam daerah penerimaan H_0 , sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok penelitian memiliki kemampuan awal yang sama.

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui gambaran perolehan hasil belajar antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Langkah yang dilakukan adalah dengan membandingkan rata-rata hasil belajar dari kedua kelompok tersebut. Rata-rata hasil belajar *pre-test* dengan *post-test* dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa pada kelompok kontrol atau kelompok yang diberi pelajaran menggunakan metode ceramah biasa yaitu dari nilai rata-rata semula 69,38 menjadi 75,75. Dengan demikian besarnya peningkatan yang terjadi adalah sebesar 6,38 atau 9,2%.

Tabel 3. Rata-Rata Hasil Belajar *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.

| Kelompok | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> | Peningkatan |
|------------|-----------------|------------------|-------------|
| Kontrol | 69,38 | 75,75 | 9,2% |
| Eksperimen | 70,00 | 81,53 | 16,5% |

Selain itu peningkatan juga terjadi pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi pelajaran dengan menggunakan media animasi. Besarnya peningkatan dapat dilihat dari nilai rata-rata semula yaitu 70,00 menjadi 81,53. Nilai rata-rata kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 11,53 atau 16,5%.

Dapat dilihat dari hasil *post-test* bahwa sebenarnya siswa telah berhasil mencapai nilai KKM, baik siswa pada kelas kontrol maupun siswa pada kelas eksperimen. Namun peningkatan nilai hasil belajar dari kelas eksperimen jauh lebih besar daripada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi memiliki pengaruh yang cukup signifikan.

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data berdistribusi secara normal atau tidak. Data harus berdistribusi normal sebagai syarat dilakukannya uji hipotesis. Oleh karena itu, sebelum dilakukan uji hipotesis terhadap skor *post-test*, maka perlu diketahui distribusi normal dari data kedua kelompok. Rumus yang digunakan pada uji normalitas adalah rumus *Chi Kuadrat*, kriteria pengujiannya adalah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal jika nilai χ^2 hitung lebih kecil dari pada χ^2 tabel. Hasil perhitungan uji homogenitas pada *post-test* ditunjukkan dalam tabel 4. Dari tabel diketahui hasil uji normalitas dengan *Chi kuadrat*

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Post-test*

| Kelompok | χ^2_{hitung} | dk | χ^2_{tabel} | Kriteria |
|------------|-------------------|----|------------------|----------|
| Kontrol | 3,23 | 6 | 11,07 | Normal |
| Eksperimen | 6,83 | 6 | | |

pada kelompok kontrol diperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,44$. Pada taraf signifikan 5 % dan dk = 5 diperoleh $\chi^2_{tabel} = 11,07$. Dari hasil tersebut nampak bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk membandingkan dua buah perubahan bebas. Kriteria uji yang digunakan adalah dua buah distribusi dikatakan memiliki penyebaran yang homogen apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk_{pembilang} = n-1$, $dk_{penyebut} = n-1$. H_0 diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti kedua kelompok mempunyai varians yang sama besar. Hasil uji homogenitas data *post-test* dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Post-test*

| Kel. | Varians | dk | F_h | F_t | Kriteria |
|---------|---------|----|-------|-------|--------------|
| Kontrol | 28,2 | 30 | 1,29 | 1,97 | Homo- gen |
| Eksp. | 36,4 | 29 | | | |

Berdasarkan analisis tersebut diperoleh F_{hitung} sebesar 1,29 < F_{tabel} sebesar 1,97 sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi penelitian ini mempunyai kesamaan varian atau kedua kelompok masuk dalam kriteria homogen.

Uji hipotesis merupakan uji yang paling akhir, dimana rata-rata akhir kedua kelompok eksperimen diuji untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata antara kedua kelompok tersebut. Uji yang digunakan adalah uji-t dengan kriteria, hipotesis yang diajukan diterima apabila $-t_{hitung} < t_{tabel} < t_{hitung}$ dengan derajat kebebasan (dk) = (n_1+n_2-2) . Hasil analisis uji-t tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji-t Nilai *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

| Kelompok | Rata-rata | dk | t_h | t_t | Kriteria |
|----------|-----------|----|-------|-------|-------------|
| Kontrol | 81,5 | 30 | 3,978 | 2,03 | ada beda |
| Eksp. | 75,8 | 29 | | | |

Rata-rata skor *post-test* kelompok kontrol adalah 75,8 dan rata-rata skor *post-test* kelompok eksperimen adalah 81,5. Setelah dilakukan uji-t terhadap kedua rata-rata tersebut, ternyata diperoleh $t_{hitung} = 3,978$ dan $t_{tabel} = 2,033$ dengan $\alpha = 5\%$ dan dk = 59.

Data tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} jauh lebih besar dari t_{tabel} dengan kriteria $t_{tabel} = -2,033 < t_{hitung} = 3,978$. Dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} berada dalam daerah penerimaan H_a . Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap nilai hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Kemampuan menggunakan mesin bubut harus dimiliki oleh setiap siswa SMK pada jurusan teknik pemesinan. Pengetahuan mengenai penggunaan mesin mulai diajarkan kepada pada kelas XI. Pada mata pelajaran praktik ini guru menerangkan secara langsung bagian-bagian mesin serta fungsi dan cara kerja mesin bubut. Metode pembelajaran manual dengan mengandalkan ceramah dan demonstrasi masih menjadi pilihan utama guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Kelebihan dari metode ceramah dan demonstrasi yaitu guru mampu berinteraksi secara langsung dengan siswa untuk menjelaskan penggunaan mesin bubut. Namun penyampaian materi dengan metode ini dirasa kurang cocok digunakan untuk pelajaran praktik. Penelitian awal menunjukkan bahwa dalam satu kelas, baru sekitar sepertiga siswa yang memiliki nilai di atas KKM.

Penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap nilai hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memproses bentuk permukaan menunjukkan hasil yang signifikan. Dari hasil analisis deskriptif diketahui bahwa hasil pre-test dan post-test pada kedua kelompok penelitian mengalami peningkatan. Namun besarnya peningkatan berbeda antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dapat dilihat bahwa pada kelompok kontrol terjadi peningkatan nilai hasil belajar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sudah terjadi peningkatan nilai hasil belajar pada siswa yang tidak diberi pembelajaran dengan menggunakan media animasi bahkan telah mencapai batas KKM. Hal ini terjadi karena pengukuran yang dilakukan adalah pada aspek psikomotor. Pada pelaksanaan pre-test siswa telah melakukan kegiatan praktik dengan materi memproses bentuk permukaan. Dari kegiatan pre-test ini siswa telah mendapatkan gambaran mengenai penggunaan mesin secara langsung dan mandiri. Setelah itu siswa diberi pelajaran dengan metode ceramah, meskipun tidak melibatkan mesin secara langsung, sebelumnya siswa telah mencoba menggunakan mesin sehingga telah memiliki gambaran penggunaan mesin. Oleh karena itu pada saat post-test siswa mengulang kegiatan saat pre-test dengan dikuatkan dengan

materi tambahan saat pelajaran dengan metode ceramah.

Hasil analisis pre-test dan post-test kelompok eksperimen atau kelompok yang diajarkan menggunakan media animasi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar daripada kelompok kontrol. Dari sini diketahui bahwa penggunaan media animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti terjadi pada kelompok kontrol bahwa sebelumnya siswa telah melaksanakan pre-test pada kegiatan praktik memproses bentuk permukaan. Siswa telah memiliki gambaran mengenai penggunaan mesin, meskipun belum melaksanakan kegiatan praktik dengan sempurna. Setelah itu siswa diberi pembelajaran dengan menggunakan media animasi yang mampu menampilkan langkah-langkah kerja menggunakan mesin bubut dan proses kerja memproses bentuk permukaan. Media animasi ini mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa, sehingga nilai hasil belajar siswa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar daripada nilai hasil belajar pada kelompok kontrol.

Peningkatan nilai hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan dengan menggunakan media animasi terjadi karena media ini mampu memberikan gambaran kepada siswa yang sebelumnya belum pernah mengetahui tentang penggunaan mesin bubut. Tampilan dalam media animasi yang disajikan mencakup pengetahuan mengenai mesin bubut, penjelasan mengenai langkah-langkah membubut mulai dari tahap persiapan, proses, hingga finishing. Gambaran ini mampu memberikan pemahaman dan motivasi belajar siswa karena media animasi memiliki kelebihan menarik dan efektif. Media animasi dianggap efektif karena materi dan contoh penggunaan mesin mampu ditampilkan dengan menggunakan LCD proyektor sehingga seluruh siswa yang berada di kelas dapat memperhatikan.

Peningkatan hasil belajar sebagai akibat dari penggunaan media pembelajaran terjadi karena adanya rangsangan atau stimulus dari luar yang mampu mempengaruhi minat belajar siswa serta media pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Media pembelajaran telah banyak digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Dari hasil pengamatan terhadap beberapa penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media pembelajaran, diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran nilai hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Irwandi (2008) tentang "Perbedaan Prestasi Belajar antara Pembelajaran Menggunakan Modul Pembelajaran Interaktif

dengan Pembelajaran Konvensional Kompetensi Sistem Rem Mata Diklat Chasis dan Suspensi pada Siswa Kelas II Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif" dan Ardiyanto (2010) tentang "Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Kompetensi Bekerja dengan Mesin Umum". Kedua penelitian di atas memiliki kesimpulan yang sama, yaitu meningkatnya nilai hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Namun kebanyakan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengukur aspek kognitif siswa atau pada mata pelajaran teori, oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti melakukan perlakuan untuk mengukur aspek psikomotor siswa. Media pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran praktik kelas XI Teknik Pemesinan, Kompetensi Dasar Memproses Bentuk Permukaan.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap nilai hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengaruh tersebut terlihat dengan adanya peningkatan yang lebih besar terhadap nilai hasil praktik membubut pada kelompok eksperimen. Hal ini menguatkan hasil analisis deskriptif sebelumnya bahwa peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap nilai hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memproses bentuk permukaan, yaitu nilai hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Dari sini terlihat bahwa media animasi memiliki efektivitas untuk digunakan sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran. Efektivitas penggunaan media animasi ini mampu diterapkan pada sekolah-sekolah baru yang belum memiliki peralatan dan ruang kelas yang memadai, sehingga media animasi ini sangat cocok diterapkan pada sekolah tersebut. Kelebihan dari media animasi adalah mampu memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada siswa dan mampu diterapkan pada ruang kelas yang terbatas. Hal ini dikarenakan media animasi mampu ditampilkan dengan menggunakan LCD proyektor sehingga seluruh siswa mampu memperhatikan materi yang sedang diberikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik simpulan bahwa:

1. Hasil belajar siswa pada kelompok kontrol atau kelompok yang diberi pembelajaran

menggunakan metode ceramah biasa yaitu dari nilai rata-rata semula 69,38 menjadi 75,75. Dengan demikian besarnya peningkatan yang terjadi adalah sebesar 9,2%.

2. Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen atau kelompok yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media animasi yaitu dari nilai rata-rata semula yaitu 70,00 menjadi 81,53. Dengan demikian besarnya peningkatan yang terjadi adalah sebesar 16,5%.
3. Ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap nilai hasil belajar siswa dalam praktik membubut pada kompetensi dasar memproses bentuk permukaan, yaitu nilai hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi lebih tinggi daripada nilai hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah biasa.

Saran

Saran yang direkomendasikan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media animasi mampu meningkatkan nilai hasil belajar pada mata pelajaran praktik membubut kompetensi dasar memproses bentuk permukaan. Oleh sebab itu, media animasi ini dapat digunakan sebagai pelengkap dalam penyampaian materi pada kompetensi tersebut
2. Peneliti yang lain dapat melakukan penelitian serupa mengenai penggunaan media animasi pada faktor-faktor dalam materi ini atau pada materi pelajaran yang lain sehingga dapat diketahui apakah penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada kompetensi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, J., Rusiyanto, dan Widayat, W. 2010. *Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Kompetensi Bekerja Dengan Mesin Umum*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. Vol. 10, No. 1: 25-28.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Materi Sosialisasi Dan Pelatihan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMK*. Jakarta.
- Irfandi, F., Masugino, dan Rahmat Doni Widodo. 2008. *Perbedaan Prestasi Belajar Siswa antara Pembelajaran Konvensional Kompetensi Sistem Rem Mata Diklat Chasis dan Suspensi pada Siswa Kelas II Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. Vol. 8, No. 2: 86-91.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.