

PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR PROYEKSI PIKTORIAL (3D)

Anang Destyawan¹ dan Muhammad Khumaedi²

¹Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang

²Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang

¹Anang15pkl@gmail.com

Abstrak

Salah satu kompetensi yang perlu dikuasai pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Teknik Pemesinan yaitu menggambar proyeksi piktorial (3D) pada mata pelajaran gambar teknik mesin. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran untuk membantu mencapai proses pembelajaran yang maksimal dan efektif. Tujuan penelitian adalah untuk menguji kelayakan, keefektifan, dan besar peningkatan penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi menggambar proyeksi piktorial (3D). Metode penelitian yang digunakan yaitu Quasi Experimental Design. Subyek penelitian yaitu siswa kelas XI TP SMKN 4 Semarang. Hasil uji kelayakan media menunjukkan tingkat kelayakan 90% dengan kategori sangat layak. Pada hasil uji Independent Sample t Test membuktikan bahwa penggunaan media audio visual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian untuk besar peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 43,3 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol 32,4.

Kata kunci: media, audio, visual, kompetensi, piktorial

Abstract

One of the competencies that need to be mastered in the Mechanical Engineering Vocational High Schools (SMK) is drawing pictorial projections (3D) in the field of mechanical engineering drawing. Therefore, the learning media are needed to help achieve a maximum and effective learning process. The objective of the research was to test the feasibility, effectiveness, and increase in the use of audio-visual media to improve student learning outcomes in the competency of drawing pictorial projections (3D). The method of the research was Quasi Experimental Design. The research subjects were the XI grade students of TP SMKN 4 Semarang. The results of the media feasibility test showed that the feasibility level of 90% with a very feasible category. The results of the Independent Sample t Test proved that the use of audio-visual media was effective in improving student learning outcomes. There seemed to be a great increase in student learning outcomes in the experimental class, namely 43,3 higher than the control class of 32,4.

Keywords: media, audio, visual, competence, pictorial

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia dan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Gani dan Zuhaji (2015: 89) menyatakan bahwa upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bentuk satuan pendidikan yang orientasinya memberikan bekal siswa untuk memasuki lapangan kerja tingkat menengah dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang sesuai dengan kekhususannya atau kejuruannya. Salah satu kompetensi yang perlu dikuasai pada jurusan Teknik Pemesinan yaitu menggambar proyeksi piktorial (3D) pada mata pelajaran gambar teknik mesin.

Proyeksi piktorial adalah suatu cara menampilkan gambar secara tiga dimensi (3D) dalam suatu bidang gambar dua dimensi (2D). Menggambar proyeksi piktorial (3D) bukan merupakan hal yang mudah, dalam prosesnya penggambar (*Drafter*) harus menentukan proyeksi yang akan dipakai kemudian

menggabungkan gambar pandangan dari dua dimensi menjadi gambar tiga dimensi.

Gambar yang dihasilkan harus sesuai agar orang yang melihatnya dapat mengerti dan mengetahui bentuk benda yang sebenarnya tanpa melihat benda tersebut secara langsung.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran gambar teknik mesin SMK Negeri 4 Semarang bahwa hasil belajar siswa pada kompetensi menggambar proyeksi piktorial (3D) belum maksimal. Dilihat dari data penilaian bahwa hasil belajar menggambar proyeksi piktorial (3D) pada kelas X TPM SMK Negeri 4 Semarang semester genap tahun pelajaran 2018/2019 dari 72 siswa terdapat sekitar 44% siswa yang belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan jumlah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Oleh karena itu dibutuhkannya upaya alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Khumaedi (2019: 24) bahwa proses pembelajaran gambar teknik mesin dapat dimaksimalkan apabila

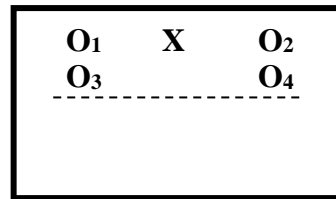
pembelajaran disampaikan sesuai dengan keinginan guru dan siswa. Apabila kompetensi siswa dalam gambar teknik mesin masih rendah maka perlu adanya upaya dalam meningkatkan kompetensi dalam gambar teknik mesin. Salah satu usaha dalam mencapai kompetensi itu yakni membantu meningkatkan kemampuan daya serap siswa demi berhasilnya proses belajar untuk mendapat hasil seperti yang diharapkan adalah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang memiliki unsur gambar dan suara. Menurut Rinaldi, dkk (2017: 3) menyatakan bahwa dilihat dari beberapa aspek diantaranya mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran, dan dapat diedit setiap saat, menjadikan media audio visual sebagai salah satu sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan penyampaian materi dan dapat menarik perhatian siswa karena proses pembelajaran yang tidak membosankan serta mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual dapat dijadikan sarana alternatif untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan maksimal. Dengan demikian diharapkan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan maksimal. Menurut Hermawan dan Wibowo (2018: 77) bahwa hasil belajar siswa pada kompetensi dasar alat gambar teknik, kelas dengan penggunaan media audio visual lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Quasi Experimental Design*. Dengan bentuk yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, dimana terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang akan diberikan *pretest* dan *posttest* yang kemudian dibandingkan hasilnya. Hanya saja yang membedakan yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Dapat digambarkan

Nonequivalent Control Group Design sebagai berikut (Hardani, dkk, 2020: 357):



Keterangan:

- O_1 = *Pretest* kelompok eksperimen
- O_2 = *Posttest* kelompok eksperimen
- O_3 = *Pretest* kelompok kontrol
- O_4 = *Posttest* kelompok kontrol
- X = Perlakuan

Subyek penelitian yaitu validator ahli dan siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang jurusan Teknik Pemesinan tahun 2020/2021 yang kemudian terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian menggunakan *Proportional Random Sampling*, yaitu teknik sampling yang memberikan peluang yang sama pada unsur populasi untuk dipilih menjadi sampel dengan cara melakukan undian. Instrumen yang digunakan berupa angket uji validasi media dan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Berikut ini prosedur penelitian akan dijelaskan dalam bentuk diagram dibawah ini:

