



## PENERAPAN MEDIA FILM ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR MENGGAMBAR PROYEKSI

Aji Kusumo Atmojo<sup>✉</sup>, Aris Budiyo & Widi Widayat

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima November 2012  
Disetujui Desember 2012  
Dipublikasikan Januari 2013

*Keywords:*

Learning outcomes  
Media animation  
Technical Drawing (drawing projection)

### Abstrak

Tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran dengan menggunakan media film animasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 3 Kendal Tahun pelajaran 2012/2013 program keahlian teknik kendaraan ringan. Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas TKR 3 (sebagai kelas eksperimen) dan kelas TKR 2 (sebagai kelas kontrol). Pengumpulan data menggunakan metode tes, analisis data menggunakan statistik deskripsi dan uji t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa, nilai rata-rata tes awal pada kelompok eksperimen 32,21. Setelah diberi perlakuan dengan media film animasi rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen 74,41. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 42,20. Nilai rata-rata tes awal pada kelompok kontrol 32,79. Setelah diberi perlakuan tanpa menggunakan media film animasi, rata-rata hasil belajar kelompok kontrol 67,35. Kelompok kontrol mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 34,56. Hasil uji-t menunjukkan ada peningkatan hasil belajar menggambar proyeksi setelah menggunakan media film animasi.

### Abstract

*The research objective of this experiment is to determine the improvement of learning outcomes after learning to use the medium of film animation. The population in this study was a class X student of SMK Negeri 3 lessons Kendal Year 2012/2013 light vehicle engineering program. The sample in this study was TKR Class 3 (the experimental class) and TKR grade 2 (as a control class). Data collection using the test methods, data analysis using statistical descriptions and t test. The results of data analysis showed that the average value of the initial test in the experimental group 32.21. Once treated with the medium of film animation averages the experimental group study 74.41. The experimental group increased learning outcomes for 42.20. The average value of the initial test in the control group 32.79. Having been treated without the use of the medium of film animation, the average yield learning control group 67.35. The control group had increased learning outcomes for 34.56. The results of the t-test showed no increase learning outcomes projected drawing after using the medium of film animation.*

© 2013 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Gedung E5 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: journalmel@yahoo.com

## Pendahuluan

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan belajar juga mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar mempunyai peran penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis. Belajar merupakan proses dimana suatu organisasi mengubah perilakunya dari hasil pengalaman.

Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat cepat, bila dilihat dari sejarah perkembangan ilmu pendidikan di Indonesia, kita mengenal istilah paedagogiek, didaktik, dan metodik. Ketiga istilah tersebut mempunyai hubungan yang erat, paedagogiek berarti ilmu pendidikan, didaktik berarti proses pendidikan, metodik berarti metode pendidikan. Paedagogik, didaktik, dan metodik memuat prinsip-prinsip yang mengikat pendidik dalam memberi bantuan secara normatif maupun teknis kepada anak didiknya. Dalam proses pembelajaran selalu melibatkan komponen-komponen sebagai berikut; tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Interaksi antara komponen-komponen tersebut menciptakan kondisi belajar mengajar yang baik (Sugandi, 2004:6).

Berdasarkan pengalaman selama melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), ditemukan beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran gambar teknik (Menggambar Proyeksi). Media yang digunakan guru dalam pembelajaran masih konvensional dan banyak siswa yang tidak mendengarkan saat kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Hasil belajar yang diperoleh siswa juga masih kurang. Standar kelulusan belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik adalah 7. Dari jumlah 40 siswa, ada 25 siswa yang nilainya belum mencapai standar kelulusan. Berdasarkan tabel hasil belajar di atas, dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar menggambar proyeksi di SMKN 3 Kendal masih kurang.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) Berapakah hasil belajar menggambar proyeksi yang diajar dengan menggunakan media. 2) Berapakah hasil belajar menggambar proyeksi yang diajar tanpa menggunakan media.

3) Apakah ada peningkatan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan media dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. 4) Seberapa besar peningkatan hasil belajar setelah diberi pembelajaran menggunakan media dan pembelajaran tanpa menggunakan media.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui berapa hasil belajar menggambar proyeksi yang diajar dengan menggunakan media. 2) Untuk mengetahui berapa hasil belajar menggambar proyeksi yang diajar tanpa menggunakan media. 3) Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan media dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. 4) Untuk mengetahui berapa besar peningkatan hasil belajar setelah diberi pembelajaran menggunakan media dan pembelajaran tanpa menggunakan media.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Pada metode ini, pengajar memberikan perlakuan secara langsung kepada sampel penelitian yaitu dengan memberikan pembelajaran menggunakan media film animasi pada kelas eksperimen, dan pembelajaran tanpa menggunakan media film animasi pada kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 3 Kendal Tahun pelajaran 2012/2013 program keahlian teknik kendaraan ringan.

**Tabel 1.** Populasi penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1	X TKR 1	40
2	X TKR 2	39
3	X TKR 3	40

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sekelompok peserta didik yang terhimpun dalam 2 kelas. Pengambilan sampel dilakukan secara Random sampling dengan memilih dua kelas dari 3 kelas yang ada. Sampel yang dihasilkan adalah Kelas TKR 3 (sebagai kelas eksperimen) dan kelas TKR 2 (sebagai kelas kontrol).

Hasil perolehan data akan dianalisis dan akan dihitung presentase peningkatannya. Kemudian peningkatan hasil belajar kelompok kontrol di bandingkan dengan peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen.

## Hasil dan Pembahasan

Pada tahap awal penelitian dilakukan validasi instrumen yang merupakan syarat atau langkah awal untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Nilai hasil uji coba soal dianalisis dengan menggunakan uji validitas indikator, dan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh soal yang siap digunakan sebagai alat pengumpul data.

Berdasarkan hasil nilai *pre-test* rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas X TKR di SMK Negeri 3 Kendal pada tabel 2.

Berdasarkan hasil uji t terhadap data *pre-test* pada tabel di atas diperoleh nilai  $-t$  tabel = -1,99  $\leq t$  hitung = 1,89  $\leq t$  tabel = 1,99 pada  $\alpha = 5\%$  dengan dk = 66.

Hasil uji t data *post-test* hasil belajar kompetensi dasar menggambar proyeksi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada siswa kelas X TKR di SMK Negeri 3 Kendal dapat dilihat pada tabel berikut.

Berdasarkan hasil uji t data *post-test* di peroleh t hitung = 21,277, kemudian data tersebut di konsultasikan pada tabel t dengan  $\alpha = 5\%$  dengan dk = 66, maka diperoleh t table = 1,997.

Berdasarkan kriteria,  $H_a$  diterima apabila t hitung  $\geq t$  table. Karena nilai t hitung = 21,277 lebih besar dibandingkan dengan t tabel = 1,997 maka dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Karena t berada pada daerah penerimaan  $H_a$ , maka dapat kita simpulkan bahwa hipotesis penelitian ( $H_a$ ) yang menyatakan: "Ada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran gambar teknik kompetensi

dasar menggambar proyeksi" **diterima**.

Hasil belajar kompetensi dasar menggambar proyeksi di SMK N 3 Kendal masih dibawah KKM, untuk memenuhi kriteria kelulusan dalam pembelajaran. Dibutuhkan beberapa metode atau media yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa dalam mata pelajaran tersebut diatas, disebabkan oleh berbagai faktor. Antara lain kurangnya media yang memadai sebagai sarana pembelajaran, sehingga Pembelajaran kurang bervariasi yang menyebabkan pemahaman siswa tentang cara menggambar proyeksi kurang maksimal.

Media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan tujuan yang hendak dicapai, merupakan salah satu kunci dari keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim (guru) kepada penerima pesan (siswa). Selain mempunyai manfaat dan nilai, media film juga mempunyai sifat-sifat dasar dalam proses pembelajaran. Sifat-sifat dasar media film sebagai berikut; manipulasi ruang, peralihan waktu, penekanan waktu, perluasan waktu, menampakkan hal yang tak tampak, dan menahan gerakan.

Penggunaan media film animasi pada saat pembelajaran teori dapat membantu guru untuk mengerahkan maksud dan tujuan proses belajar, media film yang dipaparkan kepada siswa tentang cara dan urutan dalam menggambar proyeksi dapat mempermudah penangkapan materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Hasil belajar yang di peroleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media film mengalami peningkatan yang lebih tinggi

**Tabel 2.** Data Hasil *Pre-test*

Kelompok	Rata-rata	t hitung	t tabel	Kriteria
Eksperimen	32,21	1,89	1,99	Tidak
Kontrol	32,79			Berbeda

**Tabel 3.** Hasil uji-t *post-test*

Sumber variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	2530	2290
N	34	34
X	74,41	67,35
Varians ( $s^2$ )	90,55	101,87
Standar deviasi	9,5	10,09

dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media film animasi.

Menurut Sudjana (2007:2), Alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar: 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan dari pembelajaran, 3) Metode pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru mengajar di setiap jam pelajaran, 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru.

Penggunaan media film animasi dalam pembelajaran menggambar proyeksi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran dalam kelompok eksperimen berlangsung, seluruh siswa memperhatikan penjelasan materi gambar proyeksi yang disampaikan guru dengan menggunakan media film animasi. Tidak ada satupun siswa yang asik main atau bercanda dengan siswa lain. Pertanyaan dari guru yang ditujukan kepada beberapa siswa, dapat dijawab dengan benar. Dilihat dari aktivitas, perhatian, dan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil analisis deskriptif *post-test* untuk kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Peningkatan ini dimungkinkan dengan penambahan media film animasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan siswa tidak merasa abstrak lagi dengan materi yang disampaikan

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Rata-rata hasil belajar kompetensi dasar menggambar proyeksi untuk kelompok kontrol mencapai 67,35. Siswa yang mencapai ketuntasan 53% dengan jumlah 18 siswa sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan 47% dengan jumlah 16 siswa.

Rata-rata hasil belajar kompetensi dasar menggambar proyeksi untuk kelompok eksperimen mencapai 74,41. Siswa yang mencapai ketuntasan 83% dengan jumlah 28 siswa sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan 17% dengan jumlah 6 siswa.

Ada peningkatan hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Rata-rata hasil belajar kelompok kontrol sebesar 67,35, sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 74,41.

Besar peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen 42,20 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 34,56.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan kesimpulan di atas sebagai berikut :

Penerapan media film animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar menggambar proyeksi. Disarankan kepada para pengajar (guru) untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih meningkat.

Untuk para peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis. Maka perlu peninjauan pada permasalahan yang lain, seperti; metode pembelajaran atau media pembelajaran yang berbeda. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian juga bisa diperluas.

## Daftar Pustaka

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo  
Sugandi, Achmad dan Haryanto. 2004. Teori Pembelajaran. Semarang : UPT MKK Unnes