

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI *WOODEN ART MANNEQUIN* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SKETSA DAN GAMBAR MATERI PROPORSI GAMBAR TUBUH MANUSIA PADA SISWA KELAS X SMK JURUSAN ANIMASI

Erwin Catur Andika

Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, erwinandika@mhs.unesa.ac.id

Rusijono

Dosen S1 Jurusan KTP, FIP, Universitas Negeri Surabaya, rusijono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Wooden Art Mannequin* pada materi menggambar tubuh manusia yang proporsional, dan juga untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *Wooden Art Mannequin* di materi tersebut. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-test post-test control group design*. Penelitian ini memiliki pembagian subjek sebagai berikut; Kelas X Animasi 2 SMKN 12 Surabaya dan Kelas X Animasi 1 SMKN 2 Surabaya sebagai kelompok kontrol, lalu Kelas X Animasi 1 SMKN 12 Surabaya dan Kelas X Animasi SMK Unitomo sebagai, kelompok eksperimen, yang tiap kelasnya diambil sampel sebanyak 30 siswa. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan tes. Dari analisis data wawancara kepada dua ahli media, didapati prosentase kelayakan sebesar 93,33%, yang artinya media *Wooden Art Mannequin* termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan di materi dan jenjang tersebut. Pada analisis hasil tes menggunakan uji T, didapati hasil *pretest* tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan eksperimen, sedangkan pada uji T di hasil *post-test* terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan eksperimennya, dilihat dari signifikansi 2 sisinya yang kurang dari 5% ($0,000 < 0,05$), selain itu pada *post-test* kelompok eksperimen memiliki *mean* lebih tinggi dengan selisih sebesar 13,8 dibanding kelompok kontrol. Dengan hasil tersebut membuktikan, penggunaan *Wooden Art Mannequin* meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar tubuh manusia yang proporsional lebih tinggi daripada pembelajaran dengan cara yang biasa atau menggunakan contoh gambar.

Kata Kunci : Pemanfaatan, *Wooden Art Mannequin*, Menggambar Tubuh Proporsional, Animasi.

Abstract

The purpose of this research is to found out the feasibility of the *Wooden Art Mannequin* media on this material, and also to found out the influence of *Wooden Art Mannequin* media utilization on this material. This research used design *Pre test and post test control group design*. The subjects of this research there are; Xth Grade Animation 2 SMKN 12 Surabaya and Xth Grade Animation SMKN 2 Surabaya as the control group, and Xth Grade Animation 1 SMKN 12 Surabaya and Xth Grade Animation SMK Unitomo Surabaya as the experimental group, each class taken 30 samples students. There are two data collecting methods used in this research, those are interviews dan tests. Analysis of data from interviews to two media experts, was found the percentage of the feasibility is 93.33%. And its mean *Wooden Art Mannequin* is on excellent category and worthy to use in this material. For the analyze tests results, There are no significant difference between control and experimental group *pretest* results on T test. While in the T test in the *post-test* result there was a significant difference between the control group and the experimental group, seen less than 5% two tailed significant's ($0,000 < 0,05$), other that the *post-test* experimental group had a higher mean with a difference of 13.8 than the control group. With those results approve used *Wooden Art Mannequin* on proportional body drawing has higher results to increase study results than learning in usual way or used sample images.

Keywords: Utilization, *Wooden Art Mannequin*, Proportional Body Drawing, Animation.

PENDAHULUAN

Apabila suatu kompetensi atau keahlian dasar dari suatu jurusan itu terdapat masalah di pembelajarannya. Yang menjadikan banyak siswanya tidak bisa memenuhi standar kompetensi yang ada. Hal itu akan menjadi suatu hal yang fatal dalam proses belajar bagi peserta didik. Karena suatu kompetensi yang seharusnya menjadi dasar dan syarat dia ke jenjang keahlian yang lebih lanjut, tetapi peserta didik banyak mengalami masalah di kompetensi dasar tersebut.

Kejadian seperti itu yang peneliti temukan dalam observasinya di SMK Negeri 12 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Jurusan Animasi SMKN 12 Surabaya, didapati hasil yang buruk di materi menggambar tubuh manusia yang proporsional, 24 siswa dari total 32 siswa di kelas tersebut memiliki nilai dibawah KKM. Hal ini menjadi sangat mengkhawatirkan mengingat materi tersebut merupakan materi yang sangat *basics* untuk menjadi seorang animator. Berawal dari itu, maka harus ada solusi mengenai masalah tersebut. Menurut (Joyoatmojo : 2011) Setiap kegiatan pembelajaran akan memperoleh hasil optimal apabila kegiatan tersebut dirancang dengan baik atau ditetapkan lebih dahulu sasaran yang hendak dicapai, lalu menentukan arah agar menjadi penunjang untuk mencapai sasaran tersebut. Maka peneliti mengajukan pemanfaatan media tiga dimensi *Wooden Art Mannequin*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media *Wooden Art Mannequin* untuk dimanfaatkan dalam materi menggambar tubuh manusia yang proporsional dan mengetahui apakah media *Wooden Art Mannequin* apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Jurusan Animasi pada materi menggambar tubuh manusia yang proporsional. Hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, Nana : 2011), sedangkan Media menurut Kristanto (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar, dengan begitu sedangkan menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. *Wooden Art Mannequin* dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam materi menggambar tubuh manusia yang proporsional.

Media *Wooden Art Mannequin* juga telah banyak digunakan oleh animator dan pelukis untuk mempermudah menggambar figur manusia yang proporsional. Loomis, Andrew (2012) juga menyatakan

menggambar yang baik dapat dimulai dari bentuk sederhana, dan bentuk sederhana didapati dari *Wooden Art Mannequin*. Penelitian yang membahas pemanfaatan media manekin sebagai alat bantu menggambar ditemukan penelitian dari (Suwartinah : 2014) yang melakukan penelitian yang berjudul ‘Upaya Peningkatan Kemampuan Kompetensi Menggambar Busana dengan Menggunakan Media Proporsi Tubuh Manusia pada Kelas XII Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Pati Jawa Tengah’. Dari penelitian tersebut mendapatkan hasil analisa tesnya meningkat. Sebelum tindakan rata – rata skor yang dicapai adalah 53,12% lalu meningkat menjadi 74,84% setelah tindakan, hasil tersebut menguatkan peneliti bahwa kompetensi menggambar dapat ditingkatkan dengan penggunaan media.

Pemilihan media *Wooden Art Mannequin* sebagai media pada materi ini pun didasari kriteria pemilihan media oleh Anderson (dalam Sadiman, Arief dkk : 2014) pembelajaran yang materinya bersifat seperti itu dibutuhkan media golongan VIII, yaitu media benda dengan tambahan media golongan II (media cetak) yang berupa bahan penyerta. Maka dari itu, peneliti mengangkat sebuah judul penelitian “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran 3D *Wooden Art Mannequin* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sketsa dan Gambar Materi Proporsi Gambar Tubuh Manusia Pada Siswa Kelas X SMK Jurusan Animasi”. Karena media *Wooden Art Mannequin* sendiri dalam Jurusan Animasi SMK Negeri 12 telah lama ada, dan tidak dimanfaatkan sebagai media.

Dengan begitu, media *Wooden Art Mannequin* akan mampu mengatasi masalah tersebut, melihat pendapat para ahli yang menganjurkan penggunaan media tersebut dalam belajar menggambar tubuh manusia proporsional.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-test Post-test Control Group Design* (Arikunto : 2013)

E	0 ₁	X	0 ₂
K	0 ₃	-	0 ₄

Keterangan :

- E : Kelompok eksperimen
- K : Kelompok kontrol
- X : Variabel Pemanfaatan media *Wooden Art Mannequin*
- 0₁ dan 0₃ : *Pre-test*
- 0₂ dan 0₄ : *Post-test*

Dengan desain dan rancangan penelitian tersebut, maka penelitian ini memiliki dua kelompok subjek sampel utama, yaitu kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas

eksperimen yang terdiri dari tiga SMK di Kota Surabaya yang memiliki Jurusan Animasi dimana kelas kontrol nantinya akan hanya menggunakan media pembelajaran visual di *tratmentnya* sedangkan kelompok eksperimen menggunakan media *Wooden Art Mannequin* sebagai *tratmentnya*. Dengan pembagian sebagai berikut

Tabel 1. Subjek Penelitian

Kelompok	Sekolah / Kelas	Jumlah Laki – laki	Jumlah Perempuan	Jumlah Total
Eksperimen	X AN 1 SMK 12	30	9	39
	X AN SMK Unitomo	32	3	35
Kontrol	X AN 2 SMK 12	33	8	41
	X AN 2 SMK 2	23	12	35

Untuk teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu wawancara kepada ahli untuk menguji kelayakan perangkat pembelajaran dan tes unjuk kerja untuk mengukur hasil belajar siswa dalam materi tersebut.

Dalam teknik pengumpulan data berupa wawancara akan ada 3 perangkat yang akan diuji dengan jumlah ahli sebanyak 6 ahli dengan rincian sebagai berikut; RPP kepada Prof. Dr. Mustaji, M.Pd selaku dosen Jurusan S1 Teknologi Pendidikan yang ahli dalam perencanaan pembelajaran, lalu materi kepada Nur Wakhid Hidayatno, S.Sn, M.Sn selaku dosen Jurusan Seni Rupa Unesa dan Mardi, M.Ds selaku guru di Jurusan Animasi SMKN 12 Surabaya, sedangkan media kepada Utari Dewi, S.Sn, M.Pd dan Citra Fitri Kholidya, S.Pd, M.Pd. Untuk teknik analisis data dalam wawancara ini akan menggunakan rumus PSA (Penilaian Setiap Aspek) sebagai berikut.

$$PSA = \frac{\sum \text{analisis jawaban ideal setiap aspek}}{\sum \text{analisis jawaban terpilih setiap aspek}} \times$$

Untuk pengumpulan data berupa tes sendiri menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja dalam praktek siswa menggambar tubuh manusia yang proporsional dan

terbagi menjadi menjadi dua kali tes di tiap kelompoknya, yaitu *pre-test* diawal dan *post-test* setelah pemberian *tratment*. Untuk teknik analisis data tes diuji dengan uji *Independent Sample T Test* yang berarti tiap subjeknya akan dikelompokkan di tiap kelompok kelasnya dengan persyaratan berupa normalitas dan homogenitas. Untuk analisis data tes ini akan menggunakan bantuan *software IBM SMPP Statistics 22* dengan taraf signifikansi masing – masing sebesar 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar penelitian ‘Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Tiga Dimensi *Wooden Art Mannequin* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sketsa dan Gambar Materi Proporsi Gambar Tubuh Manusia Pada Siswa Kelas X SMK Jurusan Animasi’ ini ada 3 tahap utama, yaitu; tahap pra-penelitian, tahap penelitian, dan tahap analisis data.

Tahap pra-penelitian sendiri meliputi pengembangan perangkat pembelajaran hingga uji kelayakan perangkat pembelajaran ke masing – masing ahlinya, berikut adalah hasil masing – masing uji kelayakan perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut (1) Uji kelayakan RPP, mendapat prosentase kelayakan sebesar 100% (2) Uji kelayakan materi, mendapat prosentase sebesar 100% dan (3) uji kelayakan media dan bahan penyerta, mendapat prosentase kelayakan sebesar 93,3%, jika dikategorikan seluruh hasil uji kelayakan tersebut termasuk kedalam kategori ‘sangat baik’ dan layak digunakan, dan begitu pula dengan media *Wooden Art Mannequin* berarti layak digunakan dalam materi ‘Menggambar Tubuh Proporsional’ di jenjang kelas X SMK Jurusan Animasi.

Pada tahap penelitian atau pengambilan data, pada tahap ini sesuai dengan desain penelitiannya, yaitu *Pre-test Post-test Control Group Design*

Dengan desain penelitian tersebut, maka dalam penelitian ini akan ada dua kelompok kelas, yaitu kontrol dan eksperimen dengan pembagian; kelas X Animasi 2 SMKN 12 dan X Animasi 1 SMKN 2 sebagai kelompok kontrol dan juga kelas X Animasi 1 dan X Animasi SMK Unitomo sebagai kelas eksperimen. Kedua kelompok kelas tersebut di uji kemampuan awalnya (*pre-test*) dengan kondisi yang sama, yaitu tanpa pembelajaran, lalu keduanya diberi perlakuan (*treatment*) masing-masing. Jika kelas kontrol dengan pembelajaran biasa, kelas eksperimen menggunakan pembelajaran bermedia *Wooden Art Mannequin*. Setelah selesai hasil dari kedua tes tersebut dianalisis menggunakan Uji T (*Independent Sample T test*) dengan *software IBM SPSS Statistics 22*, karena hasil *pre-test* seluruh kelompok penyebarannya normal dan variannya homogen.

Pada uji *Independent Sample T test* pada hasil *pre-test* antar kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, didapati signifikansi (*2-tailed*) uji T pada *pretest* lebih besar dibandingkan 5% ($0,912 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan tidak ada perbedaan rata – rata yang signifikan antar kelompok kontrol dan eksperimen di hasil nilai *pre-testnya*, sedangkan pada hasil *post-testnya* didapati perbedaan yang signifikan antara rata – rata hasil nilai kelompok kontrol dengan eksperimennya, atau signifikansi 2 sisinya lebih kecil dibandingkan 5% ($0,000 < 0,05$). Sejalan dengan analisis tersebut, kelompok eksperimen memiliki nilai rata – rata lebih besar 13,800 dibandingkan kelompok kontrol. Sedangkan signifikansi adalah besarnya peluang untuk memperoleh kesalahan dalam mengambil keputusan (Priyatno : 2014)

Hasil tersebut, juga menunjukkan pada kelas eksperimen memiliki kenaikan signifikan yang lebih besar dibandingkan dengan kelas eksperimen, karena pada analisis uji T di hasil nilai *pre-test* tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara dua kelompok kelas atau bisa dibilang hampir sama. Namun, perbedaan yang signifikan tersebut, terdapat pada analisis uji T di hasil nilai *post-test* dengan *mean* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol, maka penggunaan media *Wooden Art Mannequin* terbukti lebih meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konservatif biasa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di Bab IV, maka penelitian mempunyai kesimpulan, yaitu :

- a. Media *Wooden Art Mannequin* yang pada dasarnya adalah media *by utilization* dianggap layak oleh dua ahli media tiga dimensi, untuk dimanfaatkan dalam materi menggambar tubuh manusia yang proporsional, mata pelajaran sketsa dan gambar, di jenjang kelas X SMK Jurusan Animasi, dengan prosentase kelayakan sebesar 93,33% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- b. Pemanfaatan media tiga dimensi *Wooden Art Mannequin* dalam materi menggambar tubuh manusia yang proporsional memiliki pengaruh yang signifikan dalam naiknya hasil belajar materi menggambar tubuh yang proporsional, dilihat dari analisis Uji T (*Independent Sample T Test*)-nya. Pada analisis Uji T hasil nilai *pre-test* tidak didapati perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimennya atau rata- rata hasil nilainya hampir sama. Sedangkan pada analisis Uji T pada nilai *post-*

testnya memiliki perbedaan yang signifikan dilihat dari signifikansi 2 sisinya yang lebih kecil dari 5% ($0,000 < 0,05$) dengan selisih *mean* lebih tinggi kelompok eksperimen sebesar 13,800.

Saran

Dari hasil pembahasan mengenai pemanfaatan media *Wooden Art Mannequin* dalam materi ‘Menggambar Tubuh Manusia yang Proporsional’ di jenjang Kelas X SMK Jurusan Animasi ini ternyata terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dalam menaikkan hasil belajar siswa lebih besar daripada tidak menggunakan media atau dengan mencontoh gambar biasa. Jadi, peneliti menyarankan untuk para pembelajar dan pebelajar yang menempuh materi ‘Menggambar Tubuh Manusia yang Proporsional’ ataupun materi yang sejenis dengan materi ‘Menggambar Tubuh Manusia yang Proporsional’ untuk menggunakan media *Wooden Art Mannequin*, terlebih media tersebut mengajak siswa untuk bereksplorasi dan berlatih terus dengan gambarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Cetakan ke-15, Oktober. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Joyoatmojo, Soetarno. 2011. *Pembelajaran Efektif : Pembelajaran Yang Membelajarkan*. Surakarta: UNS Press.
- Kristanto, Andi. (2011). *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Jurnal Teknologi Pendidikan , Vol. 11 No. 1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya:Penerbit Bintang Surabaya.
- Loomis, Andrew. 2012. *Successful Drawing by Andrew Loomis*. London: Titan Books.
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatanya*. Cetakan ke-17, Juni. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Cetakan ke-16, November. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suwartinah. 2014. “Upaya Peningkatan Kemampuan Kompetensi Menggambar Busana dengan Menggunakan Media Proporsi Tubuh Manusia Pada Kelas XII Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Pati Jawa Tengah”. *Jurnal Teknoba*Vol. 1 (2): hal. 101 – 102
- Priyatno, Duwi. 2014. *SPSS 22 : Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.