

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG (MPL) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MINIATUR PADA MATERI MENGGAMBAR DETAIL PINTU DI SMK NEGERI KUDU

Muhammad Farhan

SI Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya

E-mail: far.khan1211@gmail.com

Dra. Indah Kustini, MT.

Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Menerapkan penggunaan media miniatur pada materi menggambar detail kusen pintu untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang diberikan guru kepada siswa. Model pembelajaran langsung merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah. Media miniatur adalah salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*, dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan populasi sama dengan sampel yaitu 2 kelas, kelas XI DPIB 1 dan XI DPIB 2. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi perangkat pembelajaran, media miniatur dan tes hasil belajar.

Sebelum penelitian dilakukan kelayakan perangkat pembelajaran sebesar 82,19%, kelayakan media miniatur prosentase 86,67%, dan Soal 84,11%. Hasil penelitian didapat rata – rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 79,67 dan kelas kontrol 77,52 dari hasil tersebut terdapat perbedaan hasil belajar sebesar 2,15

Kata Kunci: *Menggambar Detail Kusen Pintu, Media Miniatur, Hasil Belajar.*

Abstract

Applying the use of miniature media to the material drawing detail on the door frame to find out student learning outcomes. The implementation of learning is to use a direct learning model that is given by teachers to students. The direct learning model is the most effective way to teach explicit concepts and skills to low achieving students. Miniature media is an effort to improve the understanding of the material being taught.

The type of research used is *Quasi-Experimental Design*, with the form *Nonequivalent Control Group Design*. Making equal participation with a sample that is 2 classes, class XI and XI DPIB 1 DPIB 2. The instruments of data collection using validation sheet learning devices, learning media. Miniature and test results.

Before the research was conducted the feasibility of learning devices was 82.19%, the feasibility of miniature media was 86.67%, and the question was 84.11%. Research results obtained average - average student learning outcomes 79,67 experimental class and control class 77,52 of these results there are differences in learning outcomes 2,15

Keywords: *Drawing Door Frame Details, Miniature Media, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menguasai pengetahuan dan keterampilan untuk memasuki dunia kerja sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. SMK mempunyai tiga jenis mata pelajaran yang digolongkan menjadi mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang perlu keterampilan kesiapan menghadapi dunia industri.

Kompetensi dasar diatas membahas media kusen untuk dipelajari pada model dasar kusen pintu jendela. Materi ini mengenalkan siswa kepada perencanaan, dimensi, ukuran dan standar estetika arsitektural dalam suatu bangunan, sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam membayangkan bagaimana bentuk dan bagian kusen pintu pada keadaan yang nyata.

Hasil opservasi wawancara guru mata pelajaran Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung terutama pada Kompetensi Dasar 3.11 Menerapkan prosedur pembuatan gambar detail kusen pintu dan jendela. Pembelajaran masih perlu adanya media baik manual maupun perangkat lunak. Media bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat membantu siswa yang sulit dalam membayangkan suatu konstruksi yang dijelaskan.

Berdasarkan pemaparan di atas, alternatif diperlukan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran khususnya permasalahan mengenai pemahaman dan rendahnya hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan psikomotorik. Untuk mengatasi hal tersebut dalam proses pembelajaran, guru harus menerapkan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media miniatur. Dari media miniatur ini diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan.

Penelitian Fauziyah (2014:9), bahwa penggunaan media miniatur mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya dan momen. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai hasil ulangan harian setelah penerapan PBI dengan media miniatur adalah sebesar 78,64. Dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media miniatur adalah lebih besar dari KKM (70).

Media yang diberi-kan dapat mengembangkan proses belajar dalam berbagai aspek dari topik-topik bersifat nyata yang merupakan ketertarikan dari

siswa. Penggunaan media miniatur merupakan usaha untuk menciptakan pembelajaran baru yang merefleksikan aspek realita agar lebih mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi dan praktik yang diajarkan di sekolah. Untuk mempermudah proses belajar mengajar perlu diadakan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran Langsung (MPL) Dengan Menggunakan Media Miniatur Pada Materi Menggambar Detail Pintu di SMK Negeri Kudu”

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka didapat rumusan masalah: (a) Bagaimana kelayakan media miniatur pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri Kudu? (b) Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung (MPL) menggunakan media miniatur (maket) pada materi menggambar detail pintu di SMK Negeri Kudu? (c) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas XI DPIB I terhadap penggunaan media miniatur dan siswa kelas XI DPIB II tanpa media miniatur pada materi menggambar detail kusen pintu dengan aplikasi perangkat lunak?

Tujuan penelitian ini adalah: (a) Deskripsikan kelayakan media miniatur yang digunakan sebagai media pembelajaran pada materi menggambar detail kusen pintu dengan aplikasi perangkat lunak. (b) Deskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung (MPL) menggunakan media miniatur (maket) pada materi menggambar detail pintu di SMK Negeri Kudu. (c) Deskripsikan hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMK Negeri Kudu terhadap penggunaan media miniatur pada materi menggambar detail kusen pintu dengan aplikasi perangkat lunak.

TEORI

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun secara tutorial (Suprijono 2009:7). Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Menurut Rachmadi dalam Fransisca (2016:7).

Menurut Rusman (2013:13) model pembelajaran pada umumnya memiliki ciri – ciri sebagai berikut : (a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu (b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu (c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas (d) Memiliki bagian – bagian model yang dinamakan: Urutan langkah – langkah pembelajaran (syntax), Adanya prinsip – prinsip reaksi, System social, System pendukung (e)

Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran (f) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilih.

Fungsi model pembelajaran

Menurut Trianto (2010:53) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Memilih model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dikerjakan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan siswa. Setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap – tahap yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Berdasarkan pengertian model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan guru saat melakukan proses pembelajaran agar dapat terkonsep dengan baik serta dijadikan pedoman untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar saat di kelas.

Model pembelajaran langsung

Pembelajaran langsung adalah suatu model pembelajaran yang bersifat teacher center. Menurut Arends (Trianto, 2010:41), model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu model pembelajaran langsung ditunjukan pula untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Adapun pembelajaran langsung menurut Suprijono (2012: 47) adalah pembelajaran dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Sedangkan pembelajaran langsung menurut Santrock (2010: 472) adalah pendekatan teacher-centered yang terstruktur yang dicirikan oleh arahan dan kontrol guru, ekspektasi guru yang tinggi atas kemajuan murid, maksimalisasi waktu yang dihabiskan murid untuk tugas-tugas akademik, dan usaha oleh guru untuk meminimalkan pengaruh negatif terhadap murid. Fokus pembelajaran langsung adalah aktivitas akademik materi non-akademik

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran langsung adalah pembelajaran dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik untuk menunjang proses belajar

siswa, dimana kegiatan belajar berfokus pada aktivitas akademik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah.

Media Pembelajaran

Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112), media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar. Sedangkan menurut Harjanto (2006:237) media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang memiliki berbagai macam jenis alat bantu untuk mengajar guru.

Peran media pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2002:02) menyebutkan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar siswa antara lain : (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan dan lain – lain.

Selanjutnya Harjanto (2010:245) merinci manfaat secara umum sebagai berikut : (a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan belaka). (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. (c) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk : Menimbulkan kegairahan belajar, Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, Memungkinkan anak didik belajar sendiri – sendiri menurut kemampuan dan minatnya. (d) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa

juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media yang berbeda juga.

Media Miniatur

Media Maket merupakan bentuk tersekala tiga dimensi, karena secara fisik dibuat dalam bentuk maket. Menurut Prastowo (2012: 107) maket adalah bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat terbang, dan sebagainya) dalam bentuk tiga dimensi dan skala kecil.



Gambar 1 maket kusen pintu

Menurut Sudjana dan Rivai (2002:156) mengungkapkan maket adalah tiruan tiga dimensi dari beberapa benda nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu rumit untuk di bawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya.

Maket adalah model sebuah benda/object yang tersekala dari wujud benda aslinya seperti halnya maket kusen bersekala 1:100 yang berarti tiap 1 cm dalam maket mewakili 100cm (1m) dalam model maket tersebut.

Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran hendaknya seorang guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Terdapat 3 kelayakan media menurut Suwarna dalam Rohmi (2005:12-13), Antara lain : (a) Kelayakan praktis : media yang digunakan dalam bahan ajar mudah dalam pengoperasiannya. (b) Kelayakan teknis: berhubungan dengan potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Kualitas media adalah relevan dengan tujuan pembelajaran dan memberikan kejelasan informasi. (c) Kelayakan biaya: bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisien dan efektif untuk keperluan belajar mengajar.

Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2008:30), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut diperoleh melalui usaha dan bukan kematangan,

menetap dalam waktu yang relative lama dari hasil pengalaman.

Menurut Purwanto (2014:54), bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan dapat diubah perilakunya meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang dimana menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran

Faktor Pengaruh Hasil Belajar

Sabri dalam Musfiquon (2012:9),”menyebutkan bahwa selain faktor guru, kualitas pengajaran dipengaruhi juga oleh karakteristik kelas”, antara lain: (a) Besarnya (*class size*), semakin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas semakin rendah kualitas pengajaran, demikian pula sebaliknya. (b) Suasana kelas, suasana belajar yang demokratis memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibanding dengan suasana kelas yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoriter guru. (c) Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia, artinya kelas mestinya menyediakan berbagai sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain.

Caroll dalam Musfiquon (2012:10), ”menyebutkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh lima faktor”, yaitu: (a) Faktor bakat belajar; (b) Faktor waktu yang tersedia untuk belajar; (c) Faktor kemampuan individu; (d) Faktor kualitas pengajaran; (e) Faktor lingkungan.

Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media miniatur pada kelas XI DPIB I SMKN Kudu.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media miniatur pada kelas XI DPIB I SMKN Kudu.

METODE PENELITIAN

Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2012:79).

Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran dengan miniatur (maket).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Desain penelitian

Kelompok	Perlakuan	Hasil belajar	Materi
XI DPIB 1	X	-	Menjelaskan Prosedur pembuatan gambar kusen pintu
XI DPIB 2	-	-	
XI DPIB 1	-	O	Menggambar Detail Kusen Pintu
XI DPIB 2	-	O	

Keterangan:

XI DPIB 1 : Kelas eksperimen

XI DPIB 2 : Kelas Kontrol

X : Perlakuan

O1 dan O2 : hasil belajar psikomotorik

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri Kudu Jombang kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019, tepatnya pada bulan April 2019 minggu ke 3 dan 4

Subjek atau sampel dalam penelitian sama dengan populasi dalam penelitian ini adalah kelas DPIB I dan DPIB II dengan jumlah siswa 67 Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2010:174). Kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan oleh guru pengampu, untuk kelas eksperimen adalah siswa kelas XI DPIB 1 dan kelas kontrol adalah kelas XI DPIB II. Sumber data primer didapat dari hasil belajar siswa. Sedangkan sumber data sekunder didapat dari penilaian guru pengampu.

Variabel Penelitian

Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan sehingga tidak mempengaruhi variabel bebas dan terikat (Sugiyono, 2012:41). Variabel kontrol yang digunakan adalah alokasi waktu pembelajaran, materi yang diajarkan, serta guru yang mengajar.

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2012:39). Variabel bebas pada penelitian ini adalah hubungan antara perangkat pembelajaran dan keterlaksanaan yang sudah di uji kelayakannya.

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel

bebas (Sugiyono, 2012:39). Variabel terikat yaitu hasil belajar siswa..

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu: angket, lembar observasi, dan lembar butiran soal.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik penumpulan data menggunakan tiga metode, yaitu: (a) Metode Angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran dan media modul. Pengisian angket dilakukan sebelum perangkat pembelajaran dan modul diuji cobakan pada siswa (b) Metode Observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran sintaks model pembelajaran langsung dengan media maket yang akan dilakukan oleh guru (c) Metode Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan model pembelajaran langsung dengan media maket.

Teknik Analisis Data Analisis Kelayakan Perangkat dan Media Pembelajaran. Teknik analisis kelayakan perangkat dan media pembelajaran ini menggunakan persentasi.

Tabel 2 Interpretasi Skor dan Bobot Skor

Skor	Keterangan
5	Sangat Sesuai
4	Sesuai
3	Cukup Sesuai
2	Kurang Sesuai
1	Tidak Sesuai

Sumber: Riduwan, 2013:13

Menghitung persentase menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{\sum F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Teknik analisis keterlaksanaan pembelajaran menggunakan bobot skor.

Tabel 3 Interpretasi Skor Keterlaksanaan

Penilaian	Bobot Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Riduwan, 2013: 39

Menghitung bobot skor menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{\sum F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Hipotesis yang digunakan adalah hipotesis deskriptif dengan uji t dua pihak.

Bentuk statistik:

$$H_0 : \mu > \mu_0$$

$$H_a : \mu < \mu_0$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Data penelitian validasi silabus berupa diagram batang, sebagai berikut:



Gambar 1 Diagram hasil validasi silabus

Data penelitian validasi RPP berupa diagram batang, sebagai berikut:



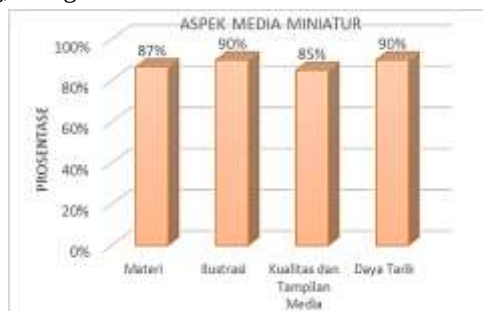
Gambar 2 Diagram hasil validasi RPP

Data penelitian validasi soal berupa diagram batang, sebagai berikut:



Gambar 3 Diagram hasil validasi soal

Data penelitian validasi media berupa diagram batang, sebagai berikut:



Gambar 4 Diagram hasil validasi media

Tabel 4 Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran

Kriteria penilaian	Σ Indikator pertanyaan	Prosentase
pendahuluan	5	80,00%
kegiatan inti	20	76,00%
penutup	3	76,67%
Jumlah	28	233%
Rata rata		77,56%

Hasil Belajar Siswa

Data analisis hasil belajar bersifat kognitif dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Uji hipotesis digunakan untuk menguji kelayakan perangkat pembelajaran.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media miniatur pada kelas XI DPIB I SMKN Kudu..

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media miniatur pada kelas XI DPIB I SMKN Kudu.

Bentuk statistik: $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Nilai mean (rata-rata) adalah 79,67 diperoleh dari perhitungan berikut:

Menghitung Mean

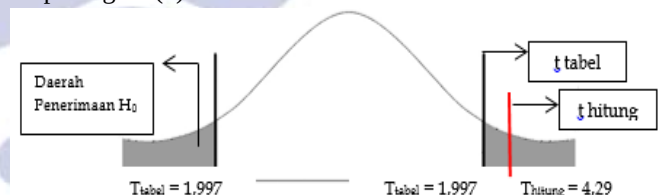
$$\Sigma x_i = 2712$$

$$\Sigma x_i = 2556$$

$$\text{kelas eksperimen } (\bar{x}) = \frac{2712}{34} = 79,76$$

$$\text{kelas kontrol } (\bar{x}) = \frac{2556}{33} = 77,45$$

Simpangan baku kelas eksperimen (s) = 4,79, simpangan baku kelas kontrol (s) = 4,92 dan jumlah perangkat (n) = 34



Gambar 5 Uji Dua Pihak

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $t_{hitung} = 4,29$, dan $t_{tabel} = 1,997$. Maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, Terdapat perbedaan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media miniatur pada kelas XI DPIB I SMKN Kudu.

Pembahasan

Kelayakan dari media pembelajaran yang dinilai oleh validator yaitu memperoleh persentase 87,92%, diantaranya pada aspek “daya tarik dan ilustrasi” media miniatur kusen memperoleh skor maksimal dengan total skor adalah 9 yang mengartikan media miniatur kusen memiliki kualitas daya tarik dan ilustrasi yang sangat layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Peran media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2002:02) menyebutkan

manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar siswa antara lain: (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

Pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri Kudu menggunakan media miniatur kusen mampu memberikan daya tarik pada siswa sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap media miniatur yang dikaitkan dengan materi menggambar detail kusen.

Keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam lingkup suatu kelas sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Observer atau pengamat melakukan pemberian skor pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Pembelajaran ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan di kelas XI DPIB I SMK Negeri Kudu. Kegiatan pendahuluan, dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran yang kondusif sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dan kajian teori, disimpulkan bahwa keberhasilan dalam keterlaksanaan pembelajaran dikelas yaitu karena adanya strategi pembelajaran berupa model pembelajaran langsung dengan didukung media miniatur sebagai media bagi siswa untuk menjelaskan pemahaman gambar kusen pintu dengan kondisi kenyataan di lapangan.

keterlaksanaan pembelajaran ialah kesesuaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa yang bertujuan agar pada saat pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan baik.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini didapat dari nilai Psikomotorik siswa. Nilai psikomotorik siswa diambil dari nilai tes hasil belajar siswa yang diberikan pada pertemuan kedua, berbentuk tes ketreampilan menggambar menggunakan perangkat lunak dengan lama waktu pengerjaan adalah 4 x 45 menit.

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media miniatur dengan model pembelajaran langsung mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 79,67% dengan kategori tuntas. Nilai hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang baik, hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran langsung siswa

dituntut terus melatih kemampuan psikomotoriknya dengan mengerjakan latihan secara berulang dalam proses pembelajaran.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada sampel penelitian dari kelas XI DPIB I adalah 79,67% dan Kelas DPIB II adalah 77,52%. Berdasarkan perhitungan didapatkan nilai $t_{hitung} = 4,29$; dan $t_{tabel} = 1,997$.

Kesimpulan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima hipotesis yang berbunyi Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas XI DPIB I di SMK Negeri Kudu pada materi menggambar detail kusen pintu melalui pelaksanaan pembelajaran menggunakan media miniatur dengan model pembelajaran langsung adalah lebih besar ($>$) dari kelas XI DPIB II.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (a) Perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung mendapatkan rating rata-rata sebesar 82,19% meliputi silabus 82,08%, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 82,42%, soal 84,11% dan media modul 87,92%, sehingga dinyatakan layak digunakan. (b) Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase rata – rata pada 2 (dua) pertemuan adalah 80,00%. Pertemuan ke-1, ditinjau pada hasil observasi keterlaksanaan kegiatan guru memperoleh hasil persentase 80,00%. (c) Hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media miniatur dengan model pembelajaran langsung memperoleh nilai rata – rata 78,61 dan ketuntasan klasikal menunjukkan persentase 73,53% dengan jumlah siswa 34 orang terdiri 25 siswa tuntas dan 9 siswa tidak tuntas. Hasil uji hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya rata-rata hasil belajar siswa kelas XI DPIB I di SMK Negeri Kudu pada materi menggambar detail pintu adalah lebih besar ($>$) dari kelas XI DPIB II.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran sebagai perbaikan penelitian selanjutnya, yaitu:

Model pembelajaran langsung (MPL) harus memperhatikan pemahaman: (a) Tentang sifat-sifat suatu latihan, bahwa setiap latihan harus selalu berbeda dengan latihan yang sebelumnya, diharapkan pada penelitian berikutnya lebih memberikan variasi latihan dengan taraf kesulitan

yang berbeda. (b) Metode ini membentuk siswa menjadi kaku dan menghambat siswa mengembangkan keterampilan, sehingga pada penelitian berikutnya untuk penyusunan rencana pembelajaran diberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif mengembangkan keterampilan, sehingga siswa tidak terbentuk keterampilan yang kaku dengan prosedur dari guru.

Penelitian berikutnya disarankan memberikan penerapan metode atau model pembelajaran yang lebih efektif untuk mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung, dimana penggunaan metode merupakan salah satu unsur strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan hanya satu unit miniatur digunakan dalam satu kelas, disarankan pada penelitian berikutnya media miniatur tersebut dikombinasikan dengan media pembelajaran lainnya seperti jobsheet atau media pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan kemudahan siswa dalam memahami materi.

Pada penelitian ini hanya terfokus pada aspek psikomotorik (keterampilan menggambar), sehingga pada penelitian berikutnya disarankan untuk mengukur aspek kognitif (pengetahuan).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fauziyah, Nur. 2014. *Penggunaan Media Miniatur dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah pada Materi Gaya dan Momen di Kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya*. Skripsi online. Surabaya: Unesa.
- Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ibrahim, R dan Syaodih, Nana. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Permendiknas. 1990 *Pendidikan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Purwanto.2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Menggunakan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali PRESS
- Sudjana Rivai. 2002. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Algesindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Suwarna. 2005. *Pengajaran Mikro, Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Undang Undang No. 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional* Jakarta: Depdiknas