

KEMAMPUAN MENGGAMBAR ANIMASI KARTUN 2D SISWA KELAS XI SMK AL ISLAH SURABAYA DI ERA NEWNORMAL

Defi Firdaniyah, Suparman

firdaniyah7@gmail.com, soeparman14@gmail.com

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ABSTRAK

Skripsi ini membahas tentang pengaruh metode demonstrasi terhadap kemampuan menggambar animasi kartun 2D pada siswa kelas XI SMK AL ISLAH Surabaya di era newnormal, dilatar belakangi oleh pandangan siswa bahwa menggambar animasi 2D itu sedikit sulit dan penguasaan siswa dalam menggambar animasi 2D masih rendah. Pada skripsi ini peneliti menggunakan metode demonstrasi yang dimana metode demonstrasi sendiri adalah metode pembelajaran yang memperagakan barang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa metode pembelajaran demonstrasi dapat mempengaruhi nilai hasil menggambar animasi kartun 2D. adapun hasil validitas dapat terlihat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran yaitu pre-test 51,67% menjadi 64,33% post test. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan metode pembelajaran demokrasi yang dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan T-test dimana nilai signifikan menunjukkan 0,600 s/d 0,800 yang artinya ditolak dan diterima yaitu "ada pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar antara nilai rata-rata pre-test sebelum menggunakan metode pembelajaran demonstrasi dan nilai rata-rata post test setelah menggunakan metode pembelajaran demonstrasi siswa kelas XI MM 1 di SMK AL ISLAH Surabaya".

Kata Kunci: Metode Demontrasi, Animasi, Kartun, 2 Dimensi

ABSTRACT

This thesis discusses the effect of the demonstration method on the ability to draw 2D cartoon animation in class XI SMK AL ISLAH Surabaya in the new normal era, motivated by students' views that drawing 2D animation is a little difficult and students' mastery in drawing 2D animation is still low. In this thesis, the researcher uses a demonstration method where the demonstration method itself is a learning method that demonstrates goods. Based on the results of the study, it can be seen that the demonstration learning method can affect the value of the results of drawing 2D cartoon animation. As for the validity results, it can be seen an increase in learning outcomes before and after using the learning method, namely pre-test 51.67% to 64.33% post-test. There are differences in learning outcomes before using the democratic learning method as evidenced by hypothesis testing using the T-test where the significant value shows 0.600 to 0.800 which means that it is rejected and accepted, namely "there is an effect of the demonstration method on learning outcomes between the average value of the pre-test before using the demonstration learning method and the average post-test score after using the demonstration learning method for class XI MM 1 students at SMK AL ISLAH Surabaya".

Keywords: Demonstration method, Animation, Cartoon, 2 dimension

PENDAHULUAN

Peneliti mengambil judul “Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Menggambar Animasi Kartun 2D Pada Siswa Kelas XI SMK AL ISLAH Surabaya Di Era Newnormal” yang dimana di SMK AL ISLAH terdapat pembelajaran Animasi 2D dan 3D, dan materi pokok yang diambil oleh peneliti yaitu Animasi kartun 2D. Animasi sendiri memiliki pengertian gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan. Gambar tersebut dapat berupa gambar benda mati, makhluk hidup, bahkan gambar apa pun sesuai imajinasi yang menjadi gambar bergerak atau berubah gambar (morphing).

Di dunia multimedia, animasi merupakan cara menggunakan program pada komputer untuk menghasilkan gerak suatu objek pada layar. Animasi berperan dalam menghidupkan imajinasi atau membantu penyajian data yang lebih terlihat nyata sehingga mudah memahami. Orang yang membuat animasi dikenal dengan sebutan animator.

Semakin dikenalnya animasi di tengah masyarakat dengan beragam penggunaan menjadikan animasi sebagai suatu hal menarik dan penting untuk dipelajari. Generasi muda saat ini memiliki ketertarikan yang cukup

tinggi terhadap teknologi komputer termasuk dunia multimedia yang salah satu di antaranya adalah pembuatan animasi.

Pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D yang materi pembelajarannya adalah menggambar animasi kartun 2D, maka pembelajaran yang diperlukan adalah pembelajaran dengan cara memberikan atau mempraktikkan cara membuat animasi itu sendiri atau memperagakan pada metode pembelajaran demonstrasi. Seperti yang diungkapkan oleh Muhibbin Syah bahwa:

Menurut Muhibbin Syah “Metode Demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan” (Muhibbin Syah, 2000:22)

Metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Selain itu juga sikap kedisiplinan dan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan suatu pekerjaan akan terasa, dengan kita bekerja secara efektif maka hasil yang maksimal pun akan diraih.

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Seluruh
1	XI MM 1	7	23	30
2	XI MM 2	22	15	37
3	XI MM 3	20	17	37
Jumlah		49	55	104

Tujuan pengajaran menggunakan metode demonstrasi adalah untuk memperagakan dan mempraktikkan secara langsung proses terjadinya suatu peristiwa sesuai materi yang diajarkan, cara pencapaiannya dan kemudahan untuk dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tentang, "Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Menggambar Animasi Kartun 2D Pada Siswa Kelas XI SMK AL ISLAH Surabaya Di Era Newnormal".

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dimulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta hasil yang diperoleh.

Pada penelitian ini, populasi yang diambil oleh peneliti adalah populasi terhingga. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini

adalah seluruh siswa kelas XI SMK AL ISLAH Surabaya Tahun Ajaran 2020-2021 yang berjumlah 104 siswa, yang dibagi menjadi 3 kelas.

Setelah memperoleh data yang diinginkan, maka teknik selanjutnya adalah dengan menganalisis data dengan baik, agar penelitian ini memperoleh hasil yang diinginkan. Data yang diperoleh akan diperiksa dan dideskripsikan untuk membuat kesimpulan kepada data yang diambil. Data yang telah terkumpul akan dihitung dengan rumus rata-rata dan presentase. Teknik analisis data yang digunakan yaitu rumus-rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil belajar.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- M : Nilai rata-rata
- $\sum x$: Nilai yang diperoleh siswa
- N : jumlah siswa

Uji Validitas instrumen dengan menggunakan korelasi *product moment*.

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan suatu instrumen sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti

(Sugiyono, 2016:363). Sehingga data yang valid adalah data yang menunjukkan kesamaan antara data yang dilaporkan dengan data yang sesungguhnya terjadi. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mempunyai korelasi lebih besar dari tabel dengan alfa 0,05. Untuk menguji validitas instrumen digunakan korelasi product moment, rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{(N\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2\}\{(N\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah subjek penelitian/banyak peserta

Σxy = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari variabel X dan Y

Σx = Jumlah skor asli variabel X/ skor hasil uji coba

Σy = Jumlah skor asli variabel Y/total skor

Interprestasi terhadap nilai koefisien korelasi r_{xy} digunakan kriteria sebagai berikut:

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$ ~ sangat tinggi

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ ~ tinggi

$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ ~ cukup

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ ~ rendah

$r_{xy} \leq 0,20$ ~ sangat rendah

(Asep Jihan, Abdul Haris. 2009:180)

3.) Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t, untuk menguji secara parsial. Uji-t digunakan untuk menguji apakah variabel independent berpengaruh secara parsial terhadap variabel independent. Perhitungan uji-t dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan *pre-test* dan *posttest* (*pretest-posttest*)

Xd : Deviasi masing-masing subjek ($d=Md$)

$\Sigma x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

$d.b$: Ditentukan dengan $N-1$

d : Deviasi

Penentuan hipotesis sebagai berikut :

3.1 $H_0 = B1$ (tidak ada pengaruh variabel independent secara signifikan terhadap variabel dependent)

3.2 $H_1 \neq B1$ (ada pengaruh variabel independent secara signifikan terhadap variable dependent)

Dengan kriteria pengujian

3.3 Nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima H_a ditolak

3.4 Nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima

Nilai	Kategori
0-34	Sangat Rendah
35-54	Rendah
55-64	Cukup
65-84	Bagus
85-100	Sangat Bagus

Adaptasi dari Depdikbud

HASIL PENELITIAN

Data dari penelitian “Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Menggambar Animasi Kartun 2D Pada Siswa Kelas XI SMK AL ISLAH Surabaya” telah memperoleh data yang diperlukan dengan melaksanakan pembelajaran secara daring, pengamatan selama beberapa kali mengamati dimulai tanggal senin tanggal 11 Januari s/d 16 Januari 2021 di SMK AL ISLAH Surabaya. Data yang berhasil diperoleh adalah hasil belajar siswa berupa karya animasi kartun 2D. berikut adalah tahap-tahap dalam menganalisis dari yang diperoleh sebagai berikut:

Analisis hasil belajar siswa sesudah dan sebelum menggunakan metode demonstrasi

Data yang diperoleh adalah hasil sebelum dan sesudah menggunakan metode demonstrasi pada materi menggambar animasi kartun 2D dengan kategori sebagai berikut.

0-34 : sangat rendah

35-54 : rendah

55-64 : cukup

65-84 : bagus

85-100 : sangat bagus

Dengan KKM 75 yang digunakan oleh SMK AL ISLAH Surabaya.

Uji Validitas dilakukan guna mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya.

Keterangan :

N : 30

Σx : 1535

Σx^2 : 80635

Σy : 1930

Σy^2 : 124650

Σxy : 99855

Data yang telah diperoleh selanjutnya akan dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{(N\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2\}\{(N\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2\}}} \\
 &= \frac{(30 \times 99855) - (1535 \times 1930)}{\sqrt{\{(30 \times 80635) - (1535)^2\}\{(30 \times 124650) - (1930)^2\}}} \\
 &= \frac{(2987640) - (2962550)}{\sqrt{\{(2419050) - (2356225)\}x\{(3739500) - (3724900)\}}} \\
 &= \frac{25090}{\sqrt{(62825)x(14600)}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{25090}{\sqrt{917245000}}$$

$$= 0,6552$$

$$= 0,65$$

Koefisien Validitas diperoleh (r_{xy}) = 0,65

pada pernyataan tersebut maka dapat dilakukan rincian sebagai berikut.

3.1 Antara 0,800 s/d 1,000 = hubungan sangat tinggi/sangat kuat

3.2 Antara 0,600 s/d 0,800 = hubungan tinggi/kuat

3.3 Antara 0,400 s/d 0,600 = hubungan cukup

3.4 Antara 0,200 s/d 0,400 = hubungan rendah/lemah

3.5 Antara 0,000 s/d 0,200 = hubungan rendah sekali/lemah sekali

Dari perhitungan diatas diperoleh r_{xy} sebesar 0,65 ini menunjukkan terdapat hubungan tinggi/kuat. Dan r_{xy} sebesar 0,65 berada diantara 0,600 s/d 0,800. Berdasarkan rincian diatas hubungan antara variabel X dan Variabel Y mempunyai hubungan yang tinggi/kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan antara

penggunaan metode demonstrasi terdapat hasil belajar siswa menggambar animasi kartun 2D.

Nilai rata-rata *pre-test* dan *posttest*

1.1 Rata-rata *pre-test* : 51,67

1.2 Rata-rata *posttest* : 64,33

PEMBAHASAN

Pemaknaan temuan penelitian membahas tentang bagaimana kemampuan siswa dalam menerima materi yang telah diberikan serta untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam menggambar animasi kartun 2D.

Seiring bertambahnya pengetahuan tentang animasi 2D, siswa-siswi kini lebih paham tentang aturan dalam membuat animasi kartun 2D. sehingga dalam membuat sebuah karya animasi kartun 2D siswa-siswi telah mengalami peningkatan. Dengan berkembangnya keterampilan siswa dalam membuat sebuah karya, siswa selanjutnya mampu untuk membuat karya animasi kartun 2D lebih bagus dan lebih matang lagi dalam pembuatannya.

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa materi menggambar animasi kartun 2D kelas XI di SMK AL ISLAH Surabaya.

Penerapan metode demonstrasi ini siswa diberikan tugas rumah membuat karya animasi kartun 2D dalam kurun waktu 2 hari. Sebelum mengerjakan tugasnya, peneliti memberikan arahan dan aturan dalam mengerjakan tugas rumah tersebut. Persiapan dimulai dengan pemberian materi dan pemahaman dalam berkarya animasi 2D. Dalam proses metode demonstrasi siswa diberi kebebasan dalam kecil ataupun mengerjakan secara mandiri. Dalam metode demonstrasi siswa akan diberi tugas rumah berbasis proyek yang dikerjakan dalam kurun tertentu. Siswa akan diberi kebebasan untuk memilih cara mengerjakan dengan gaya yang merak suka. Setelah menyelesaikan tugas yang telah diberikan selanjutnya akan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh. Karya-karya yang telag dikerjakan siswa selanjutnya akan dibahas dan dianalisis untuk mengetahui seberapa mampu siswa dalam berkarya menggambar animasi kartun 2D.

Hasil belajar siswa pada materi menggambar animasi kartun 2D saat *pre test* meperoleh nilai rata-rata 51,67 dengan kategori kurang. Kemudian nilai *posttest* mendapatkan nilai

rata-rata 64,33 dengan kategori cukup. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan metode demonstrasi terhadap kemampuan menggambar siswa pada materi animasi kartun 2D mengalami peningkatan. Selisih nilai antara *pre-test* – *posttest* adalah 0,65 merupakan peningkatan yang kecil. Namun ketika siswa diberikan treatment yang sama secara terus menerus maka siswa akan terbiasa dan akhirnya akan mendapat nilai yang lebih tinggi. Pengaruh dalam pembelajaran telah membuat siswa lebih mandiri dalam mengerjakan tugas rumah. Dengan peningkatan hasil yang diperoleh oleh siswa menunjukkan bahwa penelitian ini telah tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas XI MM 1 di SMK AL ISLAH Surabaya dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hal tersebut bisa dibuktikan dengan pencapaian nilai rata-rata kelas 64 yang berkategori sedang menjadi 83 yang berkategori tinggi menandakan bahwa terjadi peningkatan sesudah menggunakan metode demonstrasi.

Terdapat pengaruh antara hasil belajar setelah menggunakan metode pembelajaran demonstrasi yang dibuktikan dimana nilai

signifikan menunjukkan 0,800 s.d 1,0 yang artinya dikategorikan tinggi yang artinya ada pengaruh antara nilai rata-rata hasil karya sebelum menggunakan metode demonstrasi dan nilai rata-rata setelah menggunakan metode demonstrasi siswa kelas XI MM 1 di SMK AL ISLAH Surabaya.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka beberapa hal yang disarankan antara lain:

Untuk para peserta didik di kelas XI SMK AL ISLAH Surabaya untuk dapat memahami dan mengembangkan potensi dirinya.

Bagi tenaga pendidik di SMK AL ISLAH Surabaya agar lebih mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang tersedia saat ini.

Dan untuk peneliti disarankan untuk dapat melanjutkan dan mengembangkan penelitian yang sejenis dengan variabel yang lebih banyak lagi dan populasi yang luas. Juga untuk selalu mengembangkan potensinya.

DAFTAR PUSTAKA

Prof. Dr. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Sunu, C.B., Lydia, L.P., Dwi, R.S., Suhari, Endang, M.R., Sunyoto, H.P.2016. *Pedoman Penulisan Proposal Skripsi Dan Artikel Ilmiah*. Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana.

Rida Mulyadi. 2018. *Animasi 2D Dan 3D*. Riska Indriaswari. Bogor:Yudhistira.

Dimiyati dan Mudjiono.2009.*Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta:PT.Rineka Cipta

Kusrianto, Adi.2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta:penerbit Andi

Margono. Drs. S.2014.*Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:PT.Rineka Cipta

Sudjana, Nana.2010.*Dasar-Dasar Proses Belajar*.Bandung:Sinar Baru

Siswati, Endah.2019.*Animasi 2D dan 3D*.Malang:PT.Kuantum Buku Sejahtera