

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR KOMIK SISWA KELAS VIII SI SMP NEGERI 2 TAMAN SIDOARJO

Muhammad Misbakhul Munir, Hariadie

Misbathekill@gmail.com, Hariadie@unipasby.ac.id

Program Studi Pendidikan Seni Rupa , Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ABSTRAK

Gambar ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi sebagai penghiasan serta membantu menjelaskan teks, kalimat agar lebih mudah dipahami, permasalahan yang sering dialami oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran menggambar karena mereka belum memahami teknik menggambar yang mudah dan sederhana untuk itu peneliti menggunakan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar komik. Demonstrasi adalah peragaan atau pertunjukan untuk menampilkan suaru proses terjadinya peristiwa. Menurut rusmiati (2007:2) mengatakan bahwa metode demonstrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa pada sampai penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat dipahami peserta didik baik nyata maupun tiruan. Metode ini sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah ilmiah yaitu kongkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic. Sehubungan dengan itu hasil peneelitan dapat di lihat bahwa setelah melakukan pre test dan post test maka siswa kelas yang menjadi sampel peneliti mengalami peningkatan belajar menggambar komik mencapai 96% hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode demonstrasi mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar komik

Kata Kunci: Belajar, Metode Demonstrasi, menggambar komik

ABSTRACT

Illustrated images are images that function as decoration and help explain texts, sentences to make them easier to understand, problems that are often experienced by students in drawing learning activities because they do not understand easy and simple drawing techniques. draw comics. Demonstration is a demonstration or performance to show the process of the occurrence of events. According to Rusmiati (2007: 2), the demonstration method is a performance about the process of an event occurring until the appearance of exemplified behavior so that students can understand both real and artificial. This method is a scientific method because it has fulfilled scientific principles, namely concrete/empirical, objective, measurable, rational, and systematic. This method is also called quantitative because the research data is in the form of numbers and the analysis uses statistics. In connection with the results of the research, it can be seen that after conducting the pre-test and post-test, the class students who were the sample of the researcher

experienced an increase in learning to draw comics reaching 96%, this shows that using the demonstration method can improve students' abilities in drawing comics.

Keywords: Learning, Demonstration Method, drawing comics

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam memajukan sebuah bangsa. Maju mundurnya sebuah negara sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang ada di negara itu. Sebab pendidikan yang baik akan mencetak anak bangsa yang berkualitas. Anak bangsa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka yaitu melalui pendidikan. Pendidikan yang tertata dengan baik akan melahirkan generasi yang cerdas akhlak dan pemikirannya.

Media yang baik akan membuat peserta didik mudah memahami materi dan betah belajar. Saat guru memilih sebuah media pembelajaran guru harus memperhatikan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Jika salah dalam memilih media pembelajaran akan memberikan hasil yang kurang memuaskan sehingga tujuan pembelajaran yang ingin kita capai tidak tercapai dan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran menurut Gagne dalam Rusmono adalah serangkaian pembelajaran yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Miarso dalam Rusmono mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif melekat pada diri orang lain. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidikan untuk siswa yang belajar.

Komik

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biar majalah atau surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umumnya komik diartikan sebagai salah

satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk mendeskripsikan cerita. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama dengan karya sastra yang lain.

Menurut M.S. Gumelar (2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan.

Menurut Daryanto (2010: 27) mengatakan komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan ceritera-ceritera yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 64) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas.

Observasi awal kelas VIII di SMPN 2 Taman, media yang digunakan dalam proses pembelajaran menggambar masih sedikit yang digunakan. Saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sehingga kebanyakan peserta didik tidak tertarik untuk memperhatikan pelajaran dan melakukan kegiatan lain seperti mengajak teman di sampingnya bercerita dan keluar masuk kelas. Banyak hal yang dapat menyebabkan siswa mengalami masalah dalam belajar menggambar dengan menggunakan media yang hanya mengandalkan gambar di LKS atau buku penunjang lainnya. Melihat kenyataan tersebut penulis menggunakan metode demonstrasi untuk mempermudah peserta didik dalam menggambar komik yang dimana akan bertatap muka secara

langsung dan mendemonstrasikan pengajaran menggambar komik.

Batasan Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang permasalahan yang dijelaskan di atas, maka perlu ada permasalahan yang harus dibatasi supaya penelitian bisa terarah, antarlain :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Taman sidoarjo
2. Materi pokok yang diterapkan selama kegiatan belajar

Kelas	Banyaknya Kelas	Banyak Siswa
VII	11	349
VIII	11	354
IX	12	420
Total	34	1123

3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi

Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Taman dalam menggambar komik ?
2. Apakah metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar menggambar komik pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Taman?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian **kuantitatif**. karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Menurut sugiyono (20:14) pengertian metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan

untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

POPULASI

Populasi atau subjek penelitian yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Taman tahun ajaran 2020/2021 yaitu terdiri dari 11 kelas. Kesebelas kelas ini dipandang sebagai satu kesatuan populasi, karena siswa yang terdapat dalam populasi tersebut adalah siswa yang berada pada kelas dan semester yang sama yaitu kelas VIII semester dua

SAMPEL

Sampel sering didefinisikan sebagai bagian dari populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel satu kelas VIII-I yaitu.

VARIABEL PENELITIAN

Adapun kedua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pelajaran menggambar komik tepatnya hasil menggambar komik

2. Variabel Bebas

Variabel Bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran, yang metode pembelajaran demonstrasi

TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini akan menggunakan analisis korelasi karena untuk mengetahui bagaimana pengaruh hasil belajar siswa jika dengan menggunakan metode demonstrasi. Adapun tahapan pengolahan data yang akan dilakukan tersusun sebagai berikut ini:

1. Pada tahap pertama ini peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan sampel satu kelas VIII-I yang telah peneliti pilih
2. Menggunakan rumus rata-rata matematika untuk mengetahui bagaimana rata-rata untuk skor masing-masing siswa.

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

Keterangan:

Mx = Skor rata-rata kemampuan siswa
 $\sum x$ = Jumlah skor kemampuan siswa
 N = Jumlah siswa

3. Menentukan median untuk mengukur pencapaian kelas melalui data dengan rumus rata-rata matematika. Jadi jika rumus tersebut diterapkan dalam penelitian ini maka bisa disimpulkan bahwa :

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

Keterangan:

Mx = Skor rata-rata kemampuan siswa dalam menggambar komik
 $\sum x$ = Jumlah skor kemampuan siswa dalam menggambar komik
 N = Jumlah siswa yang sebagai subyek dalam menggambar komik

4. Membuktikan bahwa adanya pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya metode demonstrasi pada materi pembelajaran sulam benang dengan koefisien korelasi dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 N = Jumlah subjek penelitian/banyak peserta
 $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari variabel X dan Y

$\sum x$ = Jumlah skor asli variabel X/ skor hasil uji coba

$\sum y$ = 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)

HASIL PENELITIAN

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tes akhir yang berupa hasil belajar seni rupa yang dipelajari pada pembelajaran di kelas VIII-I materi menggambar komik. pada kelas VIII-I peneliti menggunakan model pembelajaran *metode demonstrasi*.

Adapun hasil belajar tersebut bisa dilihat pada tabel berikut:

Nomer	Nama	Skor pre-test	Skor post-test
1	Ahmad hugo aufa zuhdi	35	92
2	Aldy cahyana putra	22	75
3	Amandea moza monica	18	70
4	Anindya florean arkananta	20	72
5	Ardhanta arya	15	70
6	Diaz az zahra	45	55
7	Navy putri wahyudi	30	48
8	Athalia rosaling	54	80
9	Erlin dwi	30	86

	ariyanti		
10	Erlina oktaviani	40	96
11	Fuadi munir	22	75
12	Azarya prasetyo	38	90
13	Moh amir choiruddin	15	70
14	Muhammad hamdani	44	57
15	Muhammad ilham firmansyah	22	75
16	m. yusuf ramadhan	42	82
17	Nabila puti	60	70
18	Ardine nugraini	58	70
19	Nayla mutawakkila	40	72
20	Novanza athaya setya	54	94
21	Nurul kiptiyah	32	74
22	Rafif zahran maedi	30	44
23	Rahmania widiarti	36	80
24	Talita sofia yasmin	25	72
25	Wicaksono bagus pratama	38	70
26	Yobel vannesa bastin	35	57

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} =$ dan $t_{tabel} =$. hasil ini berakibat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini

dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, diperoleh bahwa hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *metode demonstrasi*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *demonstrasi* memiliki enam tahapan yang dilakukan oleh siswa meliputi : *Stimulation* (stimulasi), *Problem Statement* (pernyataan atau identifikasi masalah), *Data Collection* (pengumpulan data), *Data Processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (menarik kesimpulan).

Pada tahap *Stimulation* siswa diberi rangsangan awal, yaitu guru member motivasi tentang materi menggambar komik, agar siswa berfikir terkait dengan informasi yang disajikan oleh guru. Pada tahap *Problem Statement* siswa mulai mengidentifikasi apa yang sebenarnya diinginkan dari masalah yang ada di materi menggambar komik dan mereka saling berdiskusi dan bertanya tentang apa yang harus mereka tulis dari materi tersebut. Pada tahap *Data Collection*, siswa mulai mengumpulkan data dengan mencari informasi dari berbagai sumber yang terkait dengan permasalahan di materi tersebut. Pada tahap *Data Processing* siswa terlibat aktif dan berani mengeluarkan pendapat dalam mengolah informasi yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap *Verification* siswa dapat menyajikan, menafsirkan materi menggambar komik dan memeriksa kembali hipotesis yang mereka buat untuk membuktikan kebenarannya. Pada tahap *Generalization* pada tahap ini siswa dapat menarik kesimpulan dari hasil diskusi yang telah dilakukan.

Berdasarkan tahapan yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa model *metode demonstrasi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai rata-rata *post-test* hasil belajar menggambar komik siswa kelas eksperimen adalah () dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah () terlihat bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari nilai rata-rata kelas kontrol. Sesuai dengan hipotesis yang telah disebutkan pada rancangan penelitian dan perolehan data yang telah dianalisis maka diperoleh nilai t untuk kedua kelas yaitu

$t_{hitung} =$ dan $t_{tabel} =$. Hasil ini berakibat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu . hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model *metode demonstrasi* lebih baik dari hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional

SIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai pembelajaran menggambar komik dengan menerapkan model pembelajaran *metode demonstrasi* terhadap hasil belajar menggambar komik siswa kelas VIII Di SMP Negeri 2 Taman di peroleh kesimpulan sebagai berikut

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,1191 > 1,68$ berada pada daerah tolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggambar komik siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran demonstrasi lebih baik dari hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional.

SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat penulis berikan:

1. Mengingat model pembelajaran *metode demonstrasi* yang telah diterapkan pada siswa kelas VIII-I SMP Negeri 2 Taman dapat meningkatkan hasil belajar menggambar komik siswa, maka disarankan kepada guru seni rupa untuk dapat menggunakan model pembelajaran *metode demonstrasi* sebagai alternatif
2. model pembelajaran *metode demonstrasi* memerlukan adanya pengawasan lebih dari guru pada saat belajar secara berkelompok agar hasil yang diperoleh lebih optimal
3. kepada guru agar lebih memahami terlebih dahulu model pembelajaran yang akan digunakan sebelum

diterapkan dalam proses pembelajaran guna mendapatkan hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dan, P. B., Umum, T. I., Dan, S. P. B., TIK, T. I. K., & Referensi, T. (2009). Proses Belajar Mengajar.
- Fanani, A. (2010). Ice breaking dalam proses belajar mengajar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(11), 25-28.
- Firmansyah, F., & Firmansyah, D. (2018). Penerapan Metode Demonstrasi. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(4), 585-590.
- Gunawan, Heri. "Pendidikan." *Bandung: Alfabeta 2* (2012).
- Hakim, T. (2005). *Belajar secara efektif*. Niaga Swadaya.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, E. (2015). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- McCloud, S. (2001). *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Maharsi, I. (2011). *Komik*. Dwi-Quantum.
- McCloud, S. (2001). *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Suryani, Y. E. (2010). belajar. *Magistra*, 22(73), 33.
- Suharyanto, S., & Mailangkay, A. B. (2018). Penerapan E-learning sebagai Alat Bantu Mengajar dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya*, 4(3).

Siddik, M. (2018). Peningkatan pembelajaran melalui gambar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 39-48.

Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media