PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR BUSANA DENGAN PENGUNAAN MEDIA KOMIK DAN MEDIA GAMBAR DI SMK PGRI 1 SALATIGA

Rubiyati
Guru SMK PGRI 1 Salatiga

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar menggambar busana antara siswa yang diajar (1) menggunakan media gambar, (2) menggunakan media komik, (3) perbedaan hasil belajar menggambar busana antara menggunakan media gambar dengan media komik. Jenis penelitian *ex-post facto* dan penelitian sampel. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar menggambar busana dengan media komik termasuk kategori tinggi dan hasil belajar dengan media gambar kategori cukup. Hasil analisis komparatif menunjukkan ada perbedaan positif dan signifikan hasil belajar menggambar busana dengan media komik dan hasil belajar media gambar. Penggunaan media gambar dan media komik untuk pembelajaran menggambar busana memberikan pengalaman belajar yang efektif kepada siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar, Media gambar, Media komik

Abstract

The objectives of this research are to know the students' achievement for those who are taught by (1) picture media, (2) comic media, and (3) the different achievement in drawing dress between picture and comic media. The type of the research is ex-post facto and sampling research. Data are collected by questionnaire and documentation. Data analysis techniques apply descriptive and comparative analysis. The result shows that the achievement in drawing dress by comic media is categorized high by and picture media is fair. Based on the comparative exam, it shows that there is positive and significant difference between the achievement in drawing dress by comic and picture media. The use of picture and comic media in drawing dress give experience to the students.

Key Words: Achievement, Picture, comic.

PENDAHULUAN

Di dalam kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP), salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMK PGRI 1 Salatiga kepada siswa khususnya Program Keahlian Tata Busana Butik adalah pelajaran menggambar busana (*Fashion Drawing*). Tujuan diajarkannya mata diklat menggambar busana (*Fashion Drawing*) agar siswa mampu menerapkan dasar-dasar menggambar dan dapat meluluskan calon-calon desainer muda yang dapat bekerja mandiri maupun bekerja pada instalasi lainnya (DIMENJUR, 2004: 9).

Mata diklat ini termasuk dalam cakupan mata diklat produktif yang berbentuk teori dan bersifat praktek, maka siswa perlu banyak berlatih dalam mempraktekkan materi yang telah diajarkan oleh guru. Cara mempraktekkan yaitu guru sering memberi tugas praktek pada siswa, dengan harapan siswa terbiasa menggambar proporsi tanpa menggunakan garis bantuan. Materi di atas perlu dipahami dengan baik maka diperlukan media untuk menumbuhkan kemampuan siswa karena tingkat kemampuan seseorang berbeda satu dengan yang lainnya.

Kemampuan yang akan diuji pada penelitian ini adalah hasil belajar menggambar busana (*Fashion Drawing*) pokok bahasan proporsi tubuh manusia mencakup pengetahuan alat, bahan dan pembuatan proporsi tubuh.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru tata busana di SMK PGRI 1 Salatiga, peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran tata busana, guru masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang banyak menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah, media yang digunakan yaitu contoh gambar desain oleh guru dan foto copy modul. Model ceramah ini kurang memberikan hasil yang maksimal, sebaliknya justru membuat siswa menjadi pasif, merasa jenuh, membosankan, sehingga banyak peserta didik yang berbicara sendiri, acuh terhadap materi yang diajarkan, motivasi siswa menjadi rendah dan nilai yang diperoleh kurang maksimal. Dalam hal penugasan terutama materi menggambar, sebagian besar siswa masih merasa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dikarenakan mereka masih sulit dalam menggambar. Hal ini terlihat dari menumpuknya tugas menggambar untuk beberapa minggu. Siswa kurang berminat dan kurang termotivasi mendesain busana secara detail, terlihat pada hasil desain busana yang hanya meniru dari media gambar dari guru. Siswa merasa tidak memiliki bakat, dan tidak termotivasi untuk mengembangkan diri. Di lain pihak guru belum berusaha secara maksimal untuk mengubah situasi pembelajaran ke arah yang lebih kondusif, misalnya mencoba menggunakan metode tertentu sehingga siswa tertarik menjadi lebih aktif dan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami pelajaran tata busana.

Dalam hal peningkatan kreativitas mendesain busana, media gambar dan media komik merupakan alternatif untuk memecahkan masalah tersebut. Media gambar dan media komik termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, foto atau manga

(istilah komik dalam bahasa Jepang) menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Media tersebut mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga peserta didik mampu mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Keindahan warna pada suatu benda pada umumnya menarik perhatian indera pandang. Selain itu media tersebut juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggambar busana antara siswa yang diajar menggunakan media gambar dengan media komik dan untuk mengetahui media manakah yang paling efektif dalam membantu siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *ex-post facto*. Menurut Suharsimi Arikunto (2002:383) "penelitian *ex-post facto* adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan sesudah perbedaan-perbedaan dalam variabel bebas terjadi karena perkembangan suatu kejadian secara alami". Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan komparatif. Pada penelitian ini, penelitian *ex-post facto* digunakan untuk menggambarkan perbedaan hasil belajar mata diklat menggambar busana dengan penggunaan media komik dan media gambar siswa kelas X SMK PGRI 1 Salatiga.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan PGRI 1 kota Salatiga, sedangkan waktu penelitian dilaksanakan selama tiga bulan mulai pada Januari 2014 sampai Maret 2014.

Target/Subyek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK PGRI 1 Salatiga tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 68 orang. Pengambilan sampel didasarkan pada tabel Isaac dan Michael.

Menurut Sukardi (2012:57) “Tabel Isaac and Michael digunakan untuk menentukan proporsi pengambilan sampel yang didasarkan pada harga probabilitas (p) =0,05 dan tingkat kepercayaan 0,95 berdasarkan tabel Isaac and Michael jika populasinya 68, maka sampelnya adalah 58 ditambah dari jumlah sampel 10% untuk kepentingan *missing data* dan *non response* sebanyak 6. Jadi jumlah sampel keseluruhannya adalah 58+6=64.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan tes. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes verbal dan tes figural yang memungkinkan penyelesaian dalam waktu singkat. Tes figural mengukur kelancaran, orisinalitas, kemampuan berfikir kreatif sebagaimana halnya dengan tes verbal.

Nilai tambah dari tes figural adalah selain dari aspek-aspek juga memungkinkan mendapat ukuran kreatifitas dengan memberikan skor orisinalitas. Skor didapat dari menganalisa gambar yang dibuat siswa. Kisi –kisi instrumen terdiri dari 20 butir soal verbal dan figural yang terdiri dari

variabel menggambar busana dengan media gambar sebanyak 10 butir soal terdiri 5 jenis tes verbal dan 5 jenis tes figura, sedangkan variabel menggambar busana dengan media terdiri dari 10 butir soal dengan jenis tes figural. Uji coba dilakukan terhadap 30 siswa.

Berdasarkan hasil uji coba variabel menggambar busana dengan media komik terdapat 2 butir soal yang gugur dan untuk variabel menggambar busana dengan media gambar terdapat 1 butir yang gugur.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dan uji komparatif yang didahului dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Deskripsi Data

Hasil perhitungan deskripsi skor observasi hasil belajar menggambar busana dengan media komik (X1) dan hasil belajar menggambar busana dengan media gambar (X2) dapat dideskripsikan pada tabel 1.

Dan hasil perhitungan kategori observasi hasil belajar menggambar busana dengan media komik (X1) dapat di lihat pada tabel 2.

Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor Observasi				Skor Ideal				Med	Mo
	Skor max	Skor min	Mean	SD	Skor max	Skor min	Mean	SD		
X1	50	33	41,5	2,8	54	18	36	6	43	46
X2	51	30	40,5	3,5	57	19	32	6,3	38	36

(sumber: analisis data penelitian)

Tabel 2. Kategori observasi hasil belajar menggambar busana dengan media komik (X₁)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Tinggi	45-50	15	46,88
2	Cukup	39,44	9	28,12
3	Rendah	33-38	8	25,00
Total			32	100

(sumber: analisis data penelitian)

Berdasarkan tabel kategori, 15 siswa dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 46,88%, 9 siswa termasuk dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 28,12%, dan 8 siswa termasuk dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 25%. Tabel kategori di atas menjelaskan bahwa hasil belajar menggambar busana dengan media komik (X₁) termasuk dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 46,88%.

Hasil perhitungan kategori hasil belajar menggambar busana dengan media gambar (X₂) dapat di lihat pada tabel 3.

Berdasarkan tabel 3, lima siswa dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 15,62%, 15 siswa termasuk dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 24,18%, dan 12 siswa termasuk dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 37,5%. Berdasarkan tabel kategori di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar menggambar busana dengan media gambar dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 24,18%.

Tabel 3. Kategori obsrvasi hasil belajar menggambar busana dengan media gambar (X₂)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Tinggi	44-51	5	15,62
2	Cukup	37-43	15	24,18
3	Rendah	30-36	12	37,50
Total			32	100

(sumber: analisis data penelitian)

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis dilakukan dengan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel

memiliki karakteristik distribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan perhitungan Chi Kuadrat. Hasil uji normalitas kedua variabel dapat dilihat pada pada tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	dk	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel} (5%)	Kriteria
1.	Hasil belajar menggambar busana dengan media komik	13	6,50	22,36	Normal
2.	Hasil belajar menggambar busana dengan media gambar	13	8,25	22,36	Normal

(sumber: analisis data penelitian)

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4, diketahui bahwa harga χ^2 hitung data hasil belajar menggambar busana dengan media komik adalah $6,50 < 22,36$

dan harga χ^2 hitung data hasil belajar menggambar busana dengan media gambar adalah $8,25 < 22,36$.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data kedua data tersebut di atas dinyatakan normal atau sebarannya normal pada taraf signifikan 5% karena harga χ^2 hitung di bawah harga χ^2 tabel.

Sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk menguji sejauhmana data dalam

penelitian ini sebarannya homogen atau tidak. Pada penelitian ini, perhitungan uji homogen digunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada program SPSS. Hasil uji homogenitas dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Homogenitas

No.	Variabel	Skor KS-Z	Sig.	Keterangan
1.	Hasil belajar menggambar busana dengan media komik	0,984	0,288	Homogen
2.	Hasil belajar menggambar busana dengan media gambar	0,755	0,618	Homogen

(sumber: analisis data penelitian)

Hasil komputasi analisis statistik dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan bahwa hasil belajar menggambar busana dengan media komik memiliki nilai KS-Z = 0,984 dan $p = 0,288$ ($p > 0,05$), dan hasil belajar menggambar busana dengan media gambar memiliki nilai KS-Z = 0,755 dan $p = 0,618$ ($p > 0,05$), sehingga kedua data tersebut homogen karena p lebih besar dari 0,05. Artinya ada perbedaan antara sebaran skor sampel dan skor populasi atau dengan kata lain sampel yang digunakan mampu mewakili populasi.

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah yang telah dirumuskan. Pengujian hipotesis dapat dilakukan apabila normalitas dan homogenitas data penelitian sudah terpenuhi. Dalam penelitian ini, Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji T (*t-test*). Hasil pengujian hipotesis antara kedua variabel dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji T (*t-test*)

Variabel	Df	t_{hitung}	t_{tabel} (5%)	p	Keterangan
$X_1 \rightarrow X_2$	31	3,38	2,04	0,002	Ada perbedaan ($t_{hit} < t_{tabel}$)

(sumber: analisis data penelitian)

Berdasarkan tabel analisis di atas, harga $t_{hit} = 3,38$. Untuk menguji signifikan nilai tersebut harus dikonsultasikan pada tabel nilai-nilai distribusi t. Nilai t_{tabel} dengan nilai $df = 31$ pada taraf signifikan 5% adalah 2,04. Jadi, nilai t_{hit} yang diperoleh di bawah nilai t_{tabel} yaitu $3,38 > 2,04$ dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Dengan demikian, ada perbedaan positif dan signifikan hasil belajar menggambar busana dengan media komik dengan hasil belajar menggambar busana dengan media gambar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar menggambar busana dengan media komik termasuk dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 46,88%. Dapat diinterpretasikan bahwa siswa sangat baik dalam mengikuti kegiatan belajar menggambar busana dengan media komik, merangsang minat siswa dalam belajar, dan, mengembangkan imajinasi dan kreatifitas dalam menggambar busana, sehingga prestasinya semakin baik.

Hasil belajar menggambar busana dengan media gambar dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 24,18%. Dapat diinterpretasikan bahwa siswa cukup baik dalam memanfaatkan media gambar untuk meningkatkan kemampuan dalam menggambar busana.

Media gambar yang baik untuk kegiatan pembelajaran terutama mata diklat menggambar busana digunakan media gambar yang sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis, sehingga siswa tertarik untuk belajar. Pengajaran dalam kelas dengan gambar disajikan secara efektif. Gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar yang terpilih, besar, dapat dilihat oleh semua peserta didik, bisa ditempel, digantung atau diproyeksikan. Display gambar-gambar dapat ditempelkan pada papan bulletin yang menjadikan ruangan menarik, memotivasi siswa, meningkatkan minat, perhatian, dan menambah pengetahuan siswa.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang positif dan signifikan hasil belajar menggambar busana dengan media komik dengan hasil belajar menggambar busana dengan media gambar. Penggunaan media gambar dan media komik untuk pembelajaran menggambar busana dapat memberikan pengalaman kepada siswa, memperjelas dan mempermudah konsep-konsep abstrak serta mempertinggi daya serap belajar sehingga diharapkan materi dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil belajar menggambar busana dengan media komik lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar menggambar busana dengan media gambar. Hal ini disebabkan media komik menarik minat siswa kerana berbentuk cerita, komik jelas, terinci dan bertahap sehingga mudah diikuti, mempunyai alur cerita, dan bahasa yang digunakan dapat diterima oleh siswa.

Komik yang digunakan dalam pembelajaran mengungkapkan cerita dan gagasan kepada siswa secara menarik dan mudah dimengerti melalui ungkapan-ungkapan visual yang menyenangkan. Media komik dalam pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penggunaan media komik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan memudahkan siswa dalam menyerap materi maka dari itu dipilih media tersebut yang dapat membimbing siswa tahap demi tahap dalam proses menggambar proporsi. Pembuatan proporsi tubuh didapat bukan hanya dari guru saja, tetapi siswa juga lebih aktif untuk meningkatkan kemampuannya di luar sekolah. Siswa dikatakan mampu menggambar proporsi apabila dapat menerapkan teori menggambar busana ke dalam praktek menggambar busana.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil belajar menggambar busana dengan media komik (X1) siswa kelas X SMK PGRI 1 Salatiga tahun ajaran 2013/2014 sebagian besar termasuk dalam kategori tinggi.
2. Hasil belajar menggambar busana dengan media gambar (X2) siswa kelas X SMK PGRI 1 Salatiga tahun ajaran 2013/2014 sebagian besar dalam kategori cukup.
3. Ada perbedaan yang positif dan signifikan hasil belajar menggambar busana dengan media komik dengan hasil belajar menggambar busana dengan media gambar siswa kelas X SMK PGRI 1 Salatiga tahun ajaran 2013/2014.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran untuk siswa, guru, dan peneliti berikutnya, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi siswa disarankan untuk terus meningkatkan hasil belajar menggambar busana dengan menggunakan media komik dan media gambar, sehingga dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh untuk mencari pekerjaan atau membuka peluang usaha sesuai dengan keahliannya.
2. Bagi guru disarankan agar terus menerus berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran agar kemampuan menggambar busana siswa dapat meningkat, yaitu dengan memanfaatkan fasilitas dan media pembelajaran yang ada di sekolah dengan sebaik-baiknya, seperti media komik dan gambar sehingga dapat dijadikan contoh bagi sekolah lain untuk menggunakan media yang sama dalam pembelajaran di kelas.
3. Bagi peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian lanjutan sebaiknya melakukan penelitian lanjutan dengan mengikutsertakan faktor lain, seperti metode mengajar guru, sarana prasarana latar belakang keluarga, lingkungan belajar atau teman bergaul.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wahadyo. 2012. *Drawing Magic Menggambar Manga*. Jakarta. Mediakita.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Tata Busana*. Jakarta. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Pedoman Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Peserta Diklat SMK*. Jakarta. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sukardi. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.