

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENGGAMBAR KOMIK DIGITAL DENGAN PENERAPAN METODE PRAKTIK LANGSUNG PADA KELAS X JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMKN 9 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016

Anisha Berliana

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta

anishaberliana@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar komik digital melalui metode pembelajaran praktek langsung pada siswa kelas X program keahlian DKV SMK Negeri 9 Surakarta tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode pembelajaran praktek langsung dalam mata pelajaran simulasi digital untuk memperbaiki prestasi belajar komik digital. Subjek penelitian adalah siswa kelas X program keahlian DKV SMK Negeri 9 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 31 siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari hingga Juli 2016, dengan dua siklus dan masing-masing siklus mencakup empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan teknik tes. Aspek psikomotor dengan tes unjuk kerja dan aspek afektif dalam bentuk lembar observasi.

Data hasil penelitian diperoleh pada aspek afektif yang meliputi keseriusan, aktif mengerjakan, tidak mengganggu, aktif bertanya, dan kehadiran diketahui ada peningkatan hasil belajar pada pelaksanaan siklus I sebesar 74,19% dan pada siklus II sebesar 87,1%. Pada aspek psikomotorik yang meliputi kemampuan dalam pembuatan isi/teks naskah komik, mampu membuat *storyboard*, pembuatan ilustrasi dalam komik, *digital coloring*, dan *finishing* diketahui peningkatan pada pelaksanaan siklus I sebesar 58,06% dan siklus II sebesar 90,32%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran praktek langsung dapat meningkatkan prestasi belajar komik digital siswa kelas X program keahlian DKV SMK Negeri 9 Surakarta tahun ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: *metode praktek langsung, gambar, komik digital.*

Abstract

The aim of this classroom action research is to improve digital comic learning achievement through direct practice method at the students of class X of DKV skill program, SMK NEGERI 9 Surakarta in the academic year of 2015/2016.

This research is a classroom action research that uses direct practice method at the school subject of digital simulation to improving digital comic learning achievement. The research subjects are the students of class X of DKV skill program, SMK NEGERI 9 Surakarta in the academic year of 2015/2016 that consists of 31 students. This research is conducted on February until July 2016 into two cycles. Each cycle includes four activities that are planning, action, observing, and reflection. The technique of collecting data uses observational and written test technique. The psychomotor aspect is done by using performance test and the affective aspect is done in form of observation sheet.

The data of research result is gained of the affective aspect includes the seriousness, active work, not intrusive, active in asking, and attendance that there are improvements of the result study in the first cycle is 74,19% and in the second cycle is 87,1%. At the psychomotor aspect includes ability in making comic text or comic story, ability in doing storyboard, ability in doing illustration, digital coloring and finishing is known that the improvement in the first cycle is 58,06% and in the second cycle is 90,32%.

Based on the result of the research, it can be concluded that learning by using direct practice method can improve the digital comic learning achievement at the students of class X of DKV skill program, SMK NEGERI 9 Surakarta in the academic year of 2015/2016.

Keywords: *direct practice method, drawing, digital comic.*

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang utama, setiap orang membutuhkan pendidikan. Pendidikan sendiri merupakan usaha yang disengaja oleh seseorang guna menambah pengetahuan dan kualitas hidup seseorang. Pendidikan tidak harus dari sekolah namun dari lingkungan hidup seseorang juga perlu, contohnya dari orang tua atau keluarga. Namun pendidikan yang kita kenal saat ini merupakan pendidikan umum yang bisa didapatkan melalui lembaga yang disebut sekolah.

Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan suatu proses pembelajaran. Dengan berkembangnya pendidikan seorang individu juga mengalami peningkatan kualitas pendidikan. Sejalan dengan meningkatnya kualitas pendidikan ini berarti juga dapat berdampak pada meningkatnya kemajuan suatu bangsa. Dengan semakin baiknya kualitas pendidikan masyarakatnya, maka dapat membantu meningkatkan kualitas masyarakat suatu negara.

Dalam hal ini peran seorang guru yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran disekolah. Seorang guru dituntut tidak hanya cerdas namun juga

pandai dalam cara menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar dapat memahami materi yang disampaikan guru. Guru juga sebagai penelkiti dalam tindakan kelas dapat memberikan kontribusi langsung kepada subjek didik dan perbaikan dunia pendidikan.

Dampak kurang optimalnya dalam proses pembelajaran akan berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah dan menjadi salah satu masalah dalam proses pengajaran dalam pendidikan di sekolah-sekolah. Ini berarti juga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Adanya masalah dalam proses belajar biasanya terjadi dikelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dari hasil pengamatan di SMK Negeri 9 Surakarta yang dilakukan tanggal 22 Januari 2016 diperoleh bahwa proses pembelajaran simulasi digital pada tahun ajaran 2015/2016 masih kurang efektif. Siswa masih terkondisikan dengan metode mengajar guru yang masih menggunakan metode satu arah (ceramah) dimana guru menjelaskan, siswa mendengarkan, hanya 1-2 siswa yang mau bertanya, sehingga tidak tercipta keaktifan siswa dalam kelas. Guru juga memberikan contoh gambar komik, namun siswa justru cenderung mencontoh

gambar tersebut dan tidak mau mencoba mengembangkan dengan hal baru sesuai kreatifitasnya. Selain hal tersebut, guru juga kurang mampu mengarahkan siswa belajar dengan baik dan menyelesaikan tugas tepat waktu, sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia karena siswa kurang serius dalam mengerjakan tugas dari guru. Akibatnya target rencana dapat diselesaikan dalam waktu yang ditentukan, harus mundur beberapa pertemuan karena banyak siswa yang belum menyelesaikan tugasnya. Hal ini juga berakibat pada nilai siswa menjadi tidak maksimal.

Pada dokumen daftar nilai siswa yang di dapat dari guru dari 31 siswa yang mengikuti pelajaran komik digital, hanya 9 orang siswa yang nilainya diatas ketuntasan minimal, yaitu dengan nilai rata-rata 9 orang siswa tersebut adalah 9, sedangkan nilai ketuntasan nilai minimalnya adalah 7,5. Ini berarti masih ada 24 siswa dengan nilai rata-rata 7,4 yang perlu perhatian khusus dalam proses belajar komik digital. Jadi bisa disimpulkan bahwa hanya 29.04% dari 31 siswa yang berminat dalam pelajaran komik digital atau yang nilainya mencapai ketuntasan minal (KKM).

Dari masalah yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah Apakah

penelitian tindakan kelas ini dapat meningkatkan kemampuan menggambar komik digital pada siswa kelas X DKV SMKN 9 Surakarta dengan menggunakan metode praktik langsung ?

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menggambar komik digital pada siswa kelas X DKV SMKN 9 Surakarta dengan menggunakan metode praktik langsung. Tujuan tercapainya apabila 75% siswa kelas X DKV hasil karya mereka mencapai nilai rata-rata sama dengan 75.

B. METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanan di SMKN 9 Surakarta yang berlokasi di Jalan Tarumanegara, Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah. .Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2015/2016. Jangka waktu penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama empat bulan, yaitu Januari – April 2016. Hal ini disesuaikan dengan alokasi penyampaian pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Simulasi Digital jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 9 Surakarta.

Subjek dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas X DKV

SMKN 9 SURAKARTA yang terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 31 siswa. Terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan, sedangkan guru pengampu pelajaran simulasi digital adalah bapak Harjito Tur Budiarta,

Data primer merupakan data utama dalam penelitian berupa informasi dari narasumber baik dari guru maupun siswa kelas X DKV SMK Negeri 9, hasil karya gambar komik digital siswa, nilai hasil karya gambar komik siswa, dan pelaksanaan pembelajaran gambar komik, Data sekunder merupakan data lengkap dalam penelitian berupa dokumen atau arsip kelas X DKV SMKN 9, antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, karya gambar komik digital, dan daftar nilai mata pelajaran gambar komik digital mata pelajaran Simulasi Digital semester Gasal.

Indikator kinerja pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dengan lembar observasi, sebagai lembar untuk mengamati indikator keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan mengenai kondisi awal pembelajaran pada siswa kelas X DKV SMK Negeri 9 Surakarta. Maka pada penelitian ini ditetapkan indikator keberhasilan apabila 75% dari siswa kelas X DKV mampu

mencapai nilai diatas atau sam dengan 75 pada hasil karya mereka.

Penelitian untuk mengukur keberhasilan siswa dengan mengamati hasil akhir tes menggambar berupa karya gambar komik digital. Berdasarkan pendapat Mulyanto (2006:20) “ tes perbuatan lebih tepat untuk mengukur ketrampilan-ketrampilan yang mengandung aspek prosedur dan produk. “Dalam penelitian ini dilakukan pada aspek produk berupa hasil karya gambar komik digital siswa. Aspek yang digunakan sebagai dasar penilaian pada hasil karya gambar sketsa komik digital siswa ditentukan dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria dalam komik digital sesuai minat siswa dikaitkan dengan penerapan metode praktik langsung.

Teknik penilaian karya dengan pemberian bobot skor unsur-unsur penilaian hasil karya siswa. Penilaian hasil karya siswa diarahkan dari sistem penilaian SMK Negeri 9 Surakarta dengan interval 0-100 dengan indikator keberhasilan siswa mampu mencapai nilai diatas atau sama dengan 75.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menggambar komik digital dalam mata

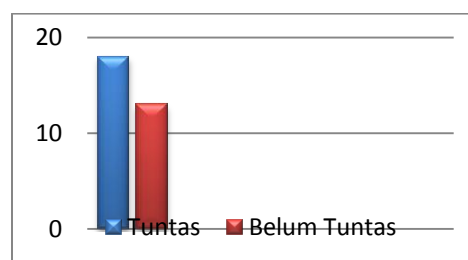
pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 9 Surakarta dengan menerapkan metode praktik langsung. Penelitian mengalami dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, sebelum melaksanakan pokok dalam PTK harus terlebih dahulu dilakukan satu tahap awal, yaitu pengenalan masalah atau identifikasi masalah yang dirasakan mengganggu proses atau hasil belajar dalam kelas yang dapat dijadikan sebagai objek dalam penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi pra siklus pada kelas X DKV SMK Negeri 9 Surakarta pada pembelajaran menggambar komik digital pada mata pelajaran Simulasi Digital mendapatkan hasil bahwa dalam pengamatan lapangan masih dijumpai proses pembelajaran menggambar komik digital yang masih kurang efektif. Siswa masih terkondisikan metode guru yang menggunakan metode yang kurang variatif. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah yang berulang ulang, proses pembelajaran menjadi monoton, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat ditangkap dengan baik oleh siswa berakibat rendahnya kemampuan siswa.

Dari hasil observasi prasiklus dapat disimpulkan bahwa pada dokumen daftar nilai siswa yang didapat dari guru dari 31 siswa yang mengikuti pelajaran komik digital, hanya 9 orang siswa yang nilainya diatas ketuntasan minimal, yaitu dengan nilai rata-rata 9 orang siswa tersebut adalah 75, sedangkan nilai ketuntasan nilai minimalnya adalah 7,5. Ini berarti masih ada 22 siswa dengan nilai rata-rata 7,4 yang perlu perhatian khusus dalam proses belajar komik digital. Jadi bisa disimpulkan bahwa hanya 29.04% dari 31 siswa yang berminat dalam pelajaran komik digital atau yang nilainya mencapai ketuntasan minal (KKM)

Prosentase ketuntasan nilai karya komik digital dengan metode Praktik Langsung siswa kelas X DKV SMK Negeri 9 Surakarta pada siklus I dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 1 Ketuntasan Nilai Karya Komik Digital pada Siklus 1

Dari hasil observasi tindakan pada siklus I menunjukkan belum mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar komik digital dengan menggunakan metode

praktik langsung, tetapi sudah mengalami peningkatan dari observasi awal yaitu sebanyak 18 siswa atau sekitar 58,06%. Hal tersebut masih perlu ditingkatkan lagi, karena target indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah pencapaian minimal 75%. Sedangkan sebanyak 13 siswa atau sekitar 41,94% belum memenuhi standar nilai ketuntasan komik digital dengan metode praktik langsung secara berkelompok. Untuk itu diperlukan adanya perbaikan dan dilanjutkan pada siklus II agar indikator keberhasilan dalam penelitian ini tercapai.

Kegiatan perencanaan tindakan siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 17 Maret 2016. Menerapkan metode pembelajaran Praktik Langsung pada pembelajaran Komik Digital yang diterapkan di kelas X DKV SMK Negeri 9 Surakarta. Pada siklus pertama ini siswa dibagi dalam 5 kelompok. Setiap Kelompok mempunyai tema masing-masing, yaitu tema kegiatan di koperasi, tema kegiatan di perpustakaan, dan tema kegiatan melukis di Seni Rupa. Ketiga tema tersebut ditentukan oleh peneliti dan disesuaikan dengan metode praktik langsung, yaitu mengambil tema secara langsung kegiatan-kegiatan yang ada di lingkungan sekolah.

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan rencana tindakan yang kemudian akan didiskusikan dengan guru Desain Komunikasi Visual. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan setiap hari Kamis dalam dua kali pertemuan, dan dimulai tanggal 24 Maret 2016 dan dilanjutkan pada tanggal 31 Maret 2016. Setiap pelaksanaan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (90 menit).

Perencanaan siklus 2 dilaksanakan tanggal 7 April 2016 pada hari Kamis. Pelaksanaan siklus 2 ini dilakukan karena dilihat dari hasil nilai dan refleksi pada siklus I penelitian ini masih membutuhkan peningkatan lagi. Dilihat pada refleksi siklus I bahwa masih ada kekurangan, salah satunya karena siswa tidak bisa serius dikarenakan berkelompok, yang ternyata hanya membuat mereka tidak bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga 13 siswa nilainya masih di bawah ketuntasan minimal yaitu 75. Pada siklus 2 ini peneliti dan guru merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2 yaitu dengan memberikan tugas individu, yang diharapkan siswa bisa lebih fokus dengan tugas individu mereka.

Pada siklus 2 ini tema dalam menggambar komik digital masih sama yaitu yaitu tema kegiatan di koperasi, tema

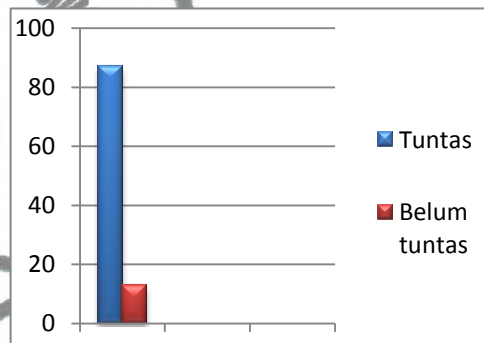
kegiatan di perpustakaan, dan tema kegiatan melukis di Seni Rupa, namun pada siklus 2 siswa dibebaskan memilih tema sendiri. Ketiga tema tersebut dipilih oleh peneliti dan disesuaikan dengan metode praktik langsung, yaitu mengambil tema secara langsung kegiatan-kegiatan yang ada di lingkungan sekolah.

Dari observasi tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan dari siklus 1 pada siklus 2 ini. Pada siklus 2 ini terdapat 27 siswa (87,1%) yang dinyatakan tuntas dalam aspek afektif terhadap materi komik digital, sedangkan 4 siswa (12,9%) masih dinyatakan masih belum tuntas dalam aspek afektif. Siap yang dinyatakan tuntas adalah siswa yang dalam pembelajaran mempunyai sikap antusias, aktif bertanya, dan tidak ramai sendiri. Dari 27 siswa tersebut juga terlihat lebih bertanggung jawab terhadap tugas individunya. Sedangkan keempat siswa yang dinyatakan belum tuntas mereka masih kurang aktif, ada pula yang ramai sendiri.

Pelaksanaan pembelajaran materi komik digital dengan metode praktik langsung ini diberikan secara individu ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek psikomotor atau karya. Ini dibuktikan dengan tabel di bawah ini yang menyebutkan bahwa 28 siswa (90,32%) dinyatakan tuntas dalam Aspek Psikomotor

dan sisanya sebanyak 3 siswa (9,68%) dinyatakan belum lulus dalam aspek psikomotor atau karya. Berikut ini tabel hasil observasi aspek psikomotor/karya.

Prosentase ketuntasan nilai karya komik digital dengan metode Praktik Langsung siswa kelas X DKV SMK Negeri 9 Surakarta pada siklus I dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 2. Ketuntasan Nilai Karya Komik Digital pada Siklus 2

Dari hasil observasi tindakan pada siklus 2 menunjukkan bahwa adanya kenaikan dalam hal keberhasilan dalam proses belajar mengajar komik digital menggunakan metode praktik langsung. Dari data yang diperoleh selama observasi, pada siklus 2 ini hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus 1, yaitu pada siklus 2 ini terdapat 27 siswa yang tuntas (87,09%) sedangkan yang tidak tuntas terdapat 4 siswa (12,91%). Ini berarti sudah memenuhi target indikator keberhasilan

minimal pada penelitian ini yaitu 75% dari jumlah siswa dinyatakan tuntas. Untuk itu siklus 2 ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu adanya kelanjutan pada siklus-siklus selanjutnya.

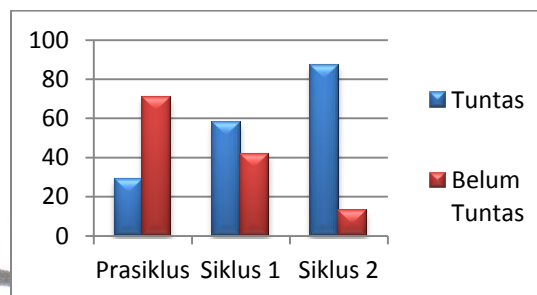
Perbandingan antara prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat di simpulkan pada tabel dan grafik berikut :

Tabel 1. Perbandingan Rekapitulasi Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

TAHAPAN	TUNTAS	BELUM TUNTAS
PRASIKLUS	29,04%	70,96%
SIKLUS 1	58,06%	41,94%
SIKLUS 2	87,09%	12,91%

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa di setiap tahapan atau siklus terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa. Rata-rata mengalami peningkatan sebesar 29,02%. Sedangkan presentase hasil belajar siswa yang belum tuntas mengalami penurunan pada setiap siklus yang di mulai dari prasiklus, rata-rata penurunan presentase siswa yang belum tuntas ini sebesar 29,03%. Jadi kesimpulannya pada penggunaan metode praktik langsung ini siswa dampak yang ditimbulkan adalah hasil belajar siswa mengalami peningkatan, ini berarti penggunaan metode praktik langsung

berhasil dalam menaikkan hasil belajar siswa.



Grafik 3. Perbandingan Ketuntasan Nilai Karya Komik Digital antara Prasiklus, siklus 1 dan siklus 2.

Hasil observasi dapat disimpulkan pada grafik diatas bahwa nilai ketuntasan pada prasiklus ke siklus 1 kemudian ke siklus 2 mengalami kenaikan. Dapat dilihat pada grafik diatas pembelajaran sebelum menggunakan metode praktik langsung siswa dikatakan tuntas dengan nilai diatas KKM yaitu 75 sebanyak 29,04% atau 9 siswa sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu sebanyak 70,96% atau 22 siswa. Pada prasiklus masih terlihat nilai yang rendah dari aspek psikomotor, hal ini dikarenakan siswa belum menguasai teknik-teknik dalam menggambar sketsa komik dan siswa belum banyak yang menguasai teknik-teknik dalam *digital coloring*, sehingga karya siswa cenderung seadanya, dan siswa masih malas berusaha membuat karyanya lebih baik karena siswa masih merasa

kurang jelas akan materi yang disampaikan. Tetapi setelah menggunakan metode praktik langsung pada siklus 1 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM atau tuntas adalah sebanyak 58,06% atau 18 siswa sedangkan siswa yang mendapatkan nilai diawah KKM atau belum tuntas sebanyak 13 siswa atau 41,94%. Selanjutnya pada siklus 2 ini masih menggunakan metode praktik langsung dengan perbaikan dari siklus 1 sehingga dapt meningkatkan kualitas hasil belajar paada siklus 2 ini. Pada siklus 2 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM 75 yaitu sebanyak 12,91% atau 4siswa, sedangkan siswa ynang mendapatkan nilai diatas KKM 75 sebanyak 87,09% atau 27 siswa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran Praktek Langsung di kelas X program keahlian DKV SMK Negeri 9 Surakarta yang dilaksanakan dengan 2 siklus sudah terdapat peningkatan. Peningkatan tersebut pada aspek afektif yang meliputi keseriusan, aktif mengerjakan, tidak mengganggu/tidak ramai, aktif bertanya, dan kehadiran diketahui adanya peningkatan hasil belajar dengan rata pada pelaksanaan prasiklus hingga siklus 2 sebesar 14,47%. Kemudian pada aspek psikomotorik juga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 30,65% dilihat mulai dari prasiklus hingga siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Tri. R . (2015) Meningkatkan Kemampuan Siswa Menggambar Poster dengan Penerapan Metode Praktik Langsung pasa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 3 Sragen tahun ajaran 2014/2015. Diterbitkan oleh perpustakaan UNS, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Atmowiloto, A. (1982). *Komik dan Kebudayaan Nasional. Majalah Analisis Kebudayaan*, Tahun ke II, Nomor 1, 1981-82, hal. 109-120. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bague, Y. U. 2012. Dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Membirama dengan Menggunakan Metode Praktik Langsung pada Siswa Kelas IV 1 Buhu Kecamatan Talaga Jaya* “. Diterbitkan oleh Repository Universitas Negeri Gorontalo.
- Subiyantoro, S. 2011. *Antropologi Seni Rupa*. Surakarta. UNS Press
- Sugiyanto., S, D.P. (2002). *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta. Penerbit : Erlangga.

