

Pemanfaatan Film Animasi 3D dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi di SMP Negeri 9 Kota Mojokerto

Utilization of 3D Animated Film in Learning to Draw Illustrations at SMP Negeri 9 Mojokerto City

Sriati

SMP Negeri 9 Kota Mojokerto
Email: sriati@gmail.com

Abstrak

Keterampilan menggambar ilustrasi siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Mojokerto masih rendah. Peneliti merumuskan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi 3D sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar ilustrasi. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi melalui pemanfaatan film animasi 3D pada siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Mojokerto? (2) Apakah pembelajaran menggambar ilustrasi melalui pemanfaatan film animasi 3D dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Mojokerto? Desain penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan yang dilakukan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Mojokerto. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes praktik dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan dalam menggambar ilustrasi melalui pemanfaatan film animasi 3D. Peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan tiga aspek penilaian menggambar ilustrasi, yaitu aspek: (1) proses terdiri dari Pembuatan sket dan pewarnaan, (2) Teknik terdiri dari penggunaan alat dan bahan serta pendekatan, (3) hasil terdiri dari Kelancaran dan keluwesan garis, mengembangkan imajinasi, kualitas visual karya serta keaslian dan kebaruan ide. Hasilnya dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada kondisi prasiklus sebesar 68 meningkat menjadi 69 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 78 pada siklus II. Adapun besarnya selisih peningkatan dari kondisi awal ke siklus I sebesar 1, dari siklus I ke siklus II sebesar 9, dan dari kondisi awal ke siklus II sebesar 10. Saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: guru hendaknya dapat memanfaatkan dan menggunakan media seperti film animasi 3D dalam pembelajaran, yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa dalam belajar. Selain itu praktisi pendidikan seni perlu melakukan penelitian serupa dengan mengembangkan pemanfaatan media lain yang lebih menarik, untuk memperkaya inovasi dalam pembelajaran.

Kata kunci: Film Animasi 3D, Menggambar Ilustrasi, Pembelajaran Seni Rupa.

ABSTRACT

The illustration drawing skills of eighth-grade students of SMP Negeri 9 Mojokerto City are still low. Researchers formulate learning to draw illustrations by using 3D animated films as a way to improve students' ability to draw illustrations. The problems studied in this study are as follows: (1) How is the process of learning to draw illustrations through the use of 3D animated films in class VIII SMP Negeri 9 Mojokerto City? (2) Can learn to draw illustrations through the use of 3D animated films improve the learning outcomes of class VIII students of SMP Negeri 9 Mojokerto City? The research design is Classroom Action Research (CAR). The action is carried out in two cycles. The subjects of this study were students of class VIII SMP Negeri 9 Mojokerto City. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, practical tests, and documentation. The data analysis technique used a qualitative approach. The results showed an increase in the ability to draw illustrations through the use of 3D animated films. The improvement was obtained based on three aspects of illustration drawing assessment, namely aspects: (1) the process consists of sketching and coloring, (2) the technique consists of the use of tools and materials and approaches, (3) the results consist of fluency and flexibility of lines, developing imagination, the visual quality of the work as well as the originality and novelty of the idea. The result can be seen that the average score of students in the pre-cycle condition of 68 increased to 69 in the first cycle, and increased again to 78 in the second cycle. The magnitude of the difference in an increase from the initial conditions to the first cycle is 1, from the first cycle to the second cycle is 9, and from the initial condition to the second cycle is 10. Suggestions that can be put forward are as follows: teachers should be able to utilize and use media such as animated films 3D in learning, which is developed according to the characteristics and abilities of students in learning. In addition, art education practitioners need to conduct similar research by developing the use of other more interesting media, to enrich innovation in learning.

Keywords: 3D Animated Film, Drawing Illustrations, Learning Fine Arts.

PENDAHULUAN

Materi pembelajaran kesenian di tingkat Pendidikan menengah pertama salah satunya adalah menggambar, dalam hal ini adalah menggambar ilustrasi. Kegiatan tersebut sangat membutuhkan kreativitas dan imajinasi seorang siswa. Peneliti dalam temuan awalnya menemukan bahwa dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Negeri 9 Kota Mojokerto khususnya siswa kelas VIII C yang saat ini berjumlah 32 siswa, dengan rincian 15 orang laki-laki dan 17 orang perempuan, peneliti menemukan data

hasil dari pembelajaran tersebut kemampuan siswa kelas VIII C menunjukkan kemampuan yang rendah. Data dari 32 siswa, ditemukan hanya 8 orang (25%) yang berhasil mencapai KKM. Sisanya sejumlah 24 orang siswa atau sebesar 75% tidak berhasil mencapai KKM yang telah ditetapkan guru, yaitu dibawah KKM . Artinya, 75% siswa kelas VIII C mengalami kesulitan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

Kemampuan siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi sedikit kurang maksimal, hal tersebut ditandai: (1) Dalam kegiatan KBM kurang perhatian, (2) Saat mengikuti KBM tidak bisa fokus, (3) dalam KBM kurang atau tidak aktif aktifitasnya, (4) Ketika ada tugas dari guru Sebagian besar siswa masih kebingungan, (5) Ketika dibuka sesi tanya jawab siswa tidak ada yang bertanya, (6) siswa merasa rendah diri tidak pede menggambar, dll.

Berdasarkan analisis tersebut di atas, tentang belum optimalnya kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi, maka dilakukankan strategi pembelajaran dengan metode baru dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran menngambar ilustrasi. Dengan harapan hasil sesuai dengan KKM tang di tetapkan. Agar kemampuan siswa meningkat dan tercapai KKM perbaikan strategi dan metode pembelajaran sangat perlu dilakukan untuk lebih baik. Salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar ilustrasi adalah dengan memanfaatkan pemutaran film animasi melalui video.

Film animasi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa adalah film animasi berjenis 3 dimensi yang bisa menarik siswa untuk lebih minat dalam pembelajaran tersebut. Diharapkan siswa menjadi antusias dan senang pada pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa dan kreativitas siswa berkembang dengan baik.

Dari penjelasan diatas peneliti lebih menekankan pada film animasi 3D, dimana saat sekarang ini memang sangat marak dan lebih menarik serta menampilkan gambar yang seolah-olah nyata dan pasti disukai anak-anak dan remaja. Film animasi 3D ini juga lebih kepada corak kartunis dalam versi 3D yang menampilkan karakter dalam film

tersebut menjadi sangat menarik dan lucu yang diharapkan dapat menstimulus kinerja otak sehingga anak mendapatkan pengalaman dan tentunya mencoba menuangkan ide dan gagasannya dalam gambar ilustrasi ini.

Pemberian rangsangan (stimulus) kepada siswa dengan pemanfaatan media film melibatkan peran aktif guru dan murid. Menurut (Mukti dan Wibawa : 1992/1993) dijelaskan bahwa guru sebagai pendidik harus mampu menyajikan rangsangan pengajaran dengan kondisi dan situasi yang mirip dengan kenyataan sehingga dapat mengundang respon siswa secara spontan dan tepat secara berulang-ulang tanpa distorsi. Bringgs (dalam Iswidayati, 2010:36) menyarankan agar guru memilih media sederhana agar siswa dapat memahami topik-topik tertentu, merangsang dan menantang siswa untuk berpikir lebih jauh. Lebih lanjut Mukti dan Wibawa (1992/1993 : 61) menyatakan bahwa dengan visual gambar, foto, model, rekaman video dan film dapat membantu guru menjelaskan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal.

Film dapat menjadi perangsang imajinasi yang baik apabila pengaplikasian film dalam proses pembelajaran melibatkan peran aktif siswa dalam memahami dan merespon film yang diputar. Menurut (Mukti dan Wibawa, 1992/1993:62) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip belajar dalam kegiatan belajar apa pun, yang harus aktif adalah siswa. Peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran harus lebih dominan diberikan oleh guru.

Dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua hal tersebut sangat berkaitan. Pemilihan metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media , antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, peneliti ingin membuat penelitian Tindakan kelas tentang penggunaan film animasi 3 dimensi pada pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII C SMP Negeri 9 Kota Mojokerto untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VIII C di SMP Negeri 9 Kota Mojokerto pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi 3 dimensi sebagai rangsangan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Mojokerto. Selain itu juga untuk mengetahui apakah pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi 3 dimensi sebagai rangsangan siswa dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Mojokerto.

Manfaat penelitian ini baik secara langsung ataupun tidak langsung antara dapat memberikan pilihan strategi pembelajaran seorang guru dalam pemilihan media sehingga menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam menggambar ilustrasi dan dapat meningkatkan kreativitas siswa serta hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dalam mengembangkan pembelajaran, khususnya pembelajaran seni rupa di sekolah.

METODE PENELITIAN

Desain dari penelitian ini termasuk jenis pretest dan posttest group design, dengan pola

01	X	02
----	---	----

Keterangan

01 = Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen atau pretest

02 = Observasi yang dilakukan sesudah eksperimen atau posttest

X = Treatmen atau perlakuan berupa penggunaan film animasi 3 dimensi untuk mengoptimalkan pembelajaran menggambar ilustrasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dan statistik.

1. Analisis data respon siswa

Menyusun hasil angket dan mengubah frekuensi kedalam prosentase dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

2. Analisis data hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan

a. Ketuntasan belajar

Berdasarkan Buku Pedoman Penunjang Kurikulum siswa dinyatakan tuntas belajar secara individu apabila siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Kelas dinyatakan tuntas belajar secara klasikal apabila siswa rang tuntas secara, individu ≥ 85 .

b. Uji korelasi Product Moment dan Uji t

Uji korelasi Product Moment dan Uji t untuk menguji kebenaran dari hasil hipotesis dengan menggunakan 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} = Korelasi antara x dan y

X = Pretest

Y = Posttest

N = Populasi

$$\text{Uji t} = \frac{r\sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Metode statistik Prof. DR. Sudjana, MA.MSc.Tarsito, Bandung 2016

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan kegiatan yang dimulai dari tahap perencanaan, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan, kemudian tahap pengamatan, dan terakhir adalah tahap refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Februari 2019 dan dilakukan sebanyak satu jam pelajaran. Adapun pelaksanaannya terdiri atas beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan melalui diskusi peneliti dengan guru Seni Budaya dalam membuat rencana pembelajaran seni menggambar ilustrasi. Pada siklus I ini akan dilaksanakan perencanaan sebagai berikut.

- a. Menyiapkan materi yang berkaitan dengan pembelajaran seni menggambar ilustrasi yang akan disampaikan pada siswa.
- b. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun peneliti dengan mendapat bimbingan dan persetujuan guru mata pelajaran.
- c. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.
- d. Persiapan sarana pembelajaran (*LCD, Laptop, dan Speaker* aktif).
- e. Persiapan alat pengumpul data penelitian, seperti catatan lapangan, format observasi, dan kamera.

2) Implementasi Tindakan

Implementasi tindakan pada siklus I, yaitu dengan mengajarkan menggambar ilustrasi menggunakan media video (menggambar ilustrasi) pada proses pembelajaran yang dilakukan. Implementasi tindakan siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan sesuai jadwal yang telah ditentukan sebelumnya,

Berdasarkan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus I yaitu penyampaian tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru menjelaskan ragam gerak yang akan diajarkan kepada siswa dengan pemutaran video Film animasi terlebih dahulu untuk mempermudah mereka menangkap materi yang akan disampaikan.

Pertemuan pertama ini, siswa terlihat serius memperhatikan penjelasan yang disampaikan. Mereka terlihat mulai termenggambar ilustrasi pada pembelajaran menggambar ilustrasi yang disampaikan melalui video menggambar ilustrasi. Hal tersebut terlihat dari konsentrasi siswa di dalam kelas saat melihat video, siswa fokus dengan pemutaran video menggambar ilustrasi, meskipun masih ada beberapa siswa yang bermalasan dan bercanda dengan teman sebelahnyanya. Setelah selesai menjelaskan materi, guru menyuruh siswa untuk membentuk 5 kelompok yang terdiri dari 6 orang dan ada yang 7 orang,.

Jadi pada pertemuan ini, siswa yang mengikuti pelajaran seni menggambar ilustrasi berjumlah 32 orang. Setelah kelompok terbentuk, guru menayangkan kembali ragam satu Film animasi yang akan digunakan untuk merangsang siswa agar lebih mudah dalam melakukan gerak. Siswa disusun berkelompok agar guru dapat dengan teliti mengamati gerak siswa dalam memperagakan ragam satu menggambar ilustrasi. Setelah ragam satu selesai ditayangkan, siswa secara bersama-sama mulai

Pada akhir pembelajaran, siswa dan peneliti melakukan refleksi dan menentukan materi pembelajaran seni menggambar ilustrasi yang akan dibuat pada pertemuan selanjutnya (refleksi). Setelah bel tanda berakhirnya pelajaran berbunyi, maka pembelajaran seni menggambar ilustrasi yang berlangsung ditutup dengan berdoa bersama.

3) Observasi atau Pengamatan

Pelaksanaan pembelajaran seni menggambar ilustrasi dengan penggunaan media video menggambar ilustrasi yang dilakukan, peneliti melakukan pengamatan yang dideskripsikan dalam pedoman pengamatan dan catatan lapangan. Pelaksanaan pengamatan ini adalah tindakan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

a) Observasi Proses

Dalam pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan, peneliti menggunakan pedoman yang difokuskan pada situasi kegiatan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran seni menggambar ilustrasi. Pada pertemuan pertama dirasa pembelajaran masih kurang. Siswa masih kurang serius dalam mengikuti pembelajaran seni menggambar ilustrasi, mungkin dikarenakan siswa merasa capek di jam pelajaran terakhir. Saat diminta untuk memperagakan gerak ragam satu menggambar ilustrasi, siswa masih ada yang bercanda dengan teman sebelahnya. Pada akhir pembelajaran, siswa ada yang masih enggan diminta mengulang kembali ragam gerak menggambar ilustrasi.

b) Observasi Hasil

Skor rata-rata aspek hafalan adalah 2,94 atau mengalami peningkatan sebesar 0,8. Aspek *wiraga* adalah 2,41 atau mengalami peningkatan sebesar 0,83. Aspek *peawarnaan* adalah 2,29 atau mengalami peningkatan sebesar 0,92. Aspek *keserasian gambar* adalah 1,68 atau mengalami peningkatan sebesar 1,03. Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I memberikan dampak positif terhadap kemampuan belajar seni menggambar ilustrasi. Akan tetapi, peningkatan tersebut masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan juga belum memenuhi target yang diinginkan peneliti, yaitu lebih atau sama dengan Oleh karena itu, dalam tindakan siklus I ini masih harus diadakan upaya lagi pada tindakan siklus II.

Tabel 1: Peningkatan Skor Rata-rata Praktik Seni Menggambar ilustrasi Siswa Kelas VIII-C SMP Negeri 9 Kota Mojokerto Pratindakan dan Siklus I

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata Pratindakan	Skor Rata-rata Siklus I	Peningkatan
Hafalan	2,94 (59%)	3,74 (75%)	0,8 (16%)
Wiraga	2,41 (48%)	3,24 (65%)	0,83 (17%)
Peawarnaan	2,29 (46%)	3,21 (64%)	0,92 (18%)
Keserasian gambar	1,68 (34%)	2,71 (54%)	1,03 (21%)
Jumlah Rata-rata	8,79 (44%)	12,76 (64%)	3,97 (20%)

3) Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. Hal-hal positif pada siklus I akan terus dipertahankan pada pertemuan berikutnya di siklus II, kemudian untuk hal-hal yang negatif akan menjadi pedoman peneliti dan kolaborator dalam pertemuan selanjutnya di tindakan siklus II.

HASIL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II

Pada siklus II ini, tindakan yang dilakukan hampir sama dengan tindakan pada siklus I, yaitu dengan menerapkan media video Film animasi 3D pada proses pembelajaran.

1) Implementasi Tindakan

Pada pertemuan pertama di siklus II ini, guru kembali menayangkan video Film animasi untuk merangsang siswa dalam mengingat kembali materi pada pertemuan-pertemuan yang sebelumnya. Siswa memperhatikan dengan serius tayangan video menggambar ilustrasi. Setelah selesai, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang ragam Film animasi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, masih ada beberapa siswa yang harus diperbaiki dalam beberapa aspek penilaian, yaitu baik dalam aspek hafalan, *wiraga*, *peawarnaan*, maupun *keserasian gambar*. Oleh karena itu, guru menjelaskan kembali ragam menggambar ilustrasi yang sudah dipelajari dan memperdengarkan kembali musik menggambar ilustrasi.

2) Observasi atau Pengamatan

Observasi pada tindakan siklus II ini sebenarnya hampir sama dengan tindakan siklus I, yaitu peneliti melakukan pengamatan yang didesripsikan dalam pedoman pengamatan dan catatan lapangan. Pelaksanaan pengamatan ini adalah

tindakan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

a) Observasi Proses

Setelah digunakan media video Film animasi dalam pembelajaran seni menggambar ilustrasi, siswa lebih berantusias untuk belajar seni menggambar ilustrasi. Motivasi siswa meningkat dibanding dengan pembelajaran sebelumnya yang belum menggunakan media video Film animasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut terlihat pada intensitas siswa dalam berpendapat dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran seni menggambar ilustrasi. Banyak diantara siswa yang mengikuti pembelajaran Film animasi dengan serius dan semangat serta penuh percaya diri saat harus mempresentasikan gerak yang sudah dipelajari. Hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan motivasi belajar seni menggambar ilustrasi pada kelas yang lain dengan menerapkan media video menggambar ilustrasi lain pada pembelajaran seni menggambar ilustrasi yang berlangsung.

b) Observasi Hasil

Skor rata-rata aspek hafalan 4,81 atau mengalami peningkatan sebesar 1,07. Skor rata-rata aspek *wiraga* 4,26 atau mengalami peningkatan sebesar 1,02. Skor rata-rata aspek *peawarnaan* 4,16 atau mengalami peningkatan sebesar 0,95. Skor rata-rata aspek *keserasian gambar* 3,48 atau mengalami peningkatan 0,77. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada tindakan siklus II ini memberi dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar seni menggambar ilustrasi siswa.

Tabel 2: Peningkatan Skor Rata-rata Praktik Film animasi Siswa Kelas VIII-C SMP Negeri 9 Kota Mojokerto Pratindakan hingga Siklus II

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata Pratindakan	Skor Rata-rata Siklus I	Skor Rata-rata Siklus II	Peningkatan
Hafalan	2,94 (59%)	3,74 (75%)	4,81 (96%)	1,87 (37,4%)
Wiraga	2,41 (48%)	3,24 (65%)	4,26 (85%)	1,85 (37%)
Peawarnaan	2,29 (46%)	3,21 (64%)	4,16 (83%)	1,87 (37,4%)
Keserasian gambar	1,68 (34%)	2,71 (54%)	3,48 (70%)	1,8 (36%)
Jumlah	8,79 (44%)	12,76 (66%)	16,71 (84%)	7,92 (40%)

3) Refleksi

Pada tahap refleksi ini, hasil diskusi peneliti dan kolaborator setelah adanya tindakan-tindakan mulai dari pratindakan, siklus I sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti. Motivasi belajar seni menggambar ilustrasi siswa mengalami peningkatan, terlihat pada saat proses pembelajaran seni menggambar ilustrasi dengan menggunakan media video Film.

Melalui penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa dengan penerapan media video pada proses pembelajaran telah meningkatkan motivasi belajar seni menggambar ilustrasi pada siswa dengan skor dan nilai rata-rata siswa yang meningkat.

PEMBAHASAN

Peningkatan hasil setiap aspek penilaian dari siklus I ke siklus II, yaitu (a) aspek hafalan 3,74 mengalami peningkatan menjadi 4,81, (b) aspek *wiraga* 3,24 mengalami peningkatan menjadi 4,26, (c) aspek *peawarnaan* 3,21 mengalami peningkatan menjadi 4,16, dan (d) aspek *keserasian gambar* 2,71 mengalami peningkatan 3,48. Berikut akan disajikan peningkatan hasil belajar seni menggambar ilustrasi pada siswa kelas VIII-C sebelum dikenai tindakan hingga siklus I dan siklus II dalam bentuk histogram.

Diketahui bahwa dari tahap pratindakan hingga pascatindakan siklus II, skor rata-rata praktik seni menggambar ilustrasi pada siswa mengalami peningkatan. Skor rata-rata pada praktik Film animasi pratindakan sebesar 8,79; pada siklus I sebesar 12,76; dan pada siklus II sebesar 16,71. Peningkatan yang terjadi pada pratindakan ke siklus I adalah 3,97 dan peningkatan siklus I ke siklus II adalah 3,95, sedangkan pratindakan hingga pascatindakan siklus II adalah 7,92. Peningkatan skor rata-rata dapat terjadi karena upaya perbaikan yang dilakukan dalam penelitian. Peningkatan tersebut juga disebabkan dari setiap aspek yang dinilai.

Aspek hafalan mengalami peningkatan dari tahap pratindakan hingga pascatindakan siklus II. Skor awal rata-rata pratindakan pada aspek hafalan adalah

2,94, kemudian pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 3,74. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 4,81. Data tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan skor praktik seni menggambar ilustrasi secara keseluruhan pada aspek hafalan dari pratindakan hingga siklus II sebanyak 1,87.

Aspek *peawarnaan* mengalami peningkatan dari tahap pratindakan hingga pascatindakan siklus II. Skor awal rata-rata pratindakan pada aspek *peawarnaan* adalah 2,29, kemudian pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 3,21. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 4,16. Data tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan skor praktik seni menggambar ilustrasi secara keseluruhan pada aspek *peawarnaan* dari pratindakan hingga siklus II sebanyak 1,87.

Aspek *keserasian gambar* mengalami peningkatan dari tahap pratindakan hingga pascatindakan siklus II. Skor awal rata-rata pratindakan pada aspek *keserasian gambar* adalah 1,68, kemudian pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 2,71. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 3,48. Data tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan skor praktik seni menggambar ilustrasi secara keseluruhan pada aspek *wiraga* dari pratindakan hingga siklus II sebanyak 1,8.

Ada peningkatan skor rata-rata pada setiap aspek dari pratindakan hingga pascatindakan siklus II. Maka dapat diketahui, skor dan nilai rata-rata praktik seni menggambar ilustrasi pada tahap pratindakan 8,79 dan 44,12. Pada siklus I, skor dan nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 12,76 dan 63,82. Pada siklus II, skor dan nilai rata-rata juga mengalami peningkatan menjadi 16,71 dan 83,55. Berdasarkan kesimpulan tersebut, bahwa penggunaan media video Film animasi 3D dapat meningkatkan motivasi belajar seni menggambar ilustrasi yang terlihat pada meningkatnya kemampuan praktik belajar ilustrasi kelas VIII-C SMP Negeri 9 Kota Mojokerto.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut. Pemanfaatan film animasi 3D dalam pembelajaran menggambar ilustrasi berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari respon siswa yang aktif saat pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media film animasi 3D mampu meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi bagi siswa SMP Negeri 9 Kota Mojokerto kelas VIII C. Peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan kajian tiga aspek kriteria penilaian menggambar ilustrasi yang telah disusun oleh peneliti, yaitu aspek: (1) proses terdiri dari pembuatan sket dan pewarnaan, (2) Teknik terdiri dari penggunaan alat dan bahan serta pendekatan, (3) hasil terdiri dari kelancaran dan keluwesan garis, mengembangkan imajinasi, kualitas visual karya serta keaslian dan kebaruan ide. Hasilnya dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada kondisi prasiklus sebesar 68 meningkat menjadi 69 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 78 pada siklus II. Adapun besarnya selisih peningkatan dari kondisi awal ke siklus I sebesar 1 dari siklus I ke siklus II sebesar 9 dan dari kondisi awal ke siklus II sebesar 10.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan peneliti yakni seorang guru hendaknya bias memanfaatkan segala hal terutama kemajuan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga kreatifitas dan wawasan peserta didik lebih terasah dan semakin luas, serta inti dari materi yang ingin disampaikan seorang guru menjadi lebih bias diterima peserta didik. Demikian halnya juga para pakar atau praktisi Pendidikan harus lebih sering melakukan penelitian dan menyusun sebuah media pembelajaran kekinian yang memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga lebih memperkaya jenis media pembelajaran serta peserta didik tidak ketinggalan dalam menerima perkembangan teknologi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalyono 2005. Psikologi Pendidikan. Semarang : UPT MKK UNNES
- Depdikbud. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Haldis, Awang. 2010. Pengertian Animasi dan Konsep Pembelajaran Animasi.
- Munandar, U. 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta : Rineka Cipta
- Purnomo, Heri. 2011. Perancangan Film Animasi 3D "Aku Seorang Railfans". Yogyakarta : Amikom
- Soehardjo, A, J. 1990. Pendidikan Seni Rupa. Buku Guru SMP. Depdikbud
- Soeparno. 1988. Media Pengajaran. Klaten: PT. Intan Pariwara Yogyakarta: Saku Dayar Sana
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suharto, Bahar. 1979. Pendidikan dan Pengembangan Masyarakat. Jakarta : PT Rora Karya
- Uno, Hamzah B. 2008. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.