

EFEKTIVITAS MEDIA MODUL BERBASISI GAMBAR TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Hapi Husairil, Muzakkir
Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Mataram
husairilputra93@gmail.com, muzakkirabad8@gmail.com

ABSTRAK

Strategi pembelajaran dengan media yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan kreativitasnya saat praktik pembuatan animasi yang optimal. Strategi pembelajaran yang biasa seperti menjelaskan dan mencatat yang digunakan guru di sekolah adalah salah satu penyebab kurangnya kreativitas belajar siswa saat akan melakukan praktik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Ada Efektivitas Pemanfaatan Modul Berbasis Gambar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Pembuatan Animasi Siswa Kelas X SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018? Tujuan penelitian ini untuk Menganalisis Efektivitas Pemanfaatan Modul Berbasis Gambar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Pembuatan Animasi Siswa Kelas X SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *study populasi*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket sebagai metode pokok sedangkan dokumentasi, observasi dan wawancara sebagai metode pelengkap. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus T-tes. Hasil analisis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,302 dan nilai t_{tabel} pada taraf Signifikansi 5% dengan d.b $(N-1)=29-1=28$, lebih besar dari pada nilai t pada tabel ($5,302 > 2,048$), berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berbunyi: Terdapat Efektivitas Pemanfaatan Modul Berbasis Gambar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Pembuatan Animasi Kelas X SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Ajaran 2017/2018, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “*signifikan*”.

Kata Kunci: Modul Berbasis Gambar, Kreativitas Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas, 2003:02) Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran

merupakan salah satu bentuk bantuan yang di berikan pendidik agar dapat terjadi proses *transfer* ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap (moral) dan kepercayaan pada peserta didik.

Berdasarkan keadaan di lapangan khususnya di kelas X SMK NW Kembang Kerang di temukan bahwa media pembelajaran yang sering diterapkan oleh tenaga pendidik (guru) masih menggunakan konvensional dan media pembelajaran Powerpoin seperti dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru hanya menerangkan dan membaca materi yang di sampaikan, guru lebih banyak aktif dari pada peserta didik. Sehingga siswa tidak diberikan kemandirian dan kebebasan untuk mengeksplorasi kreativitasnya, dan jarang langsung praktik sehingga meyebabkan hasil belajar siswa kurang pada materi pelajaran pembuatan animasi.

Modul berbasis gambar ini akan dikembangkan untuk mendukung dalam proses belajar mengajar karna dinilai sebagai siswa belum mengerti dan memahami apa yang diajarkan dan tidak terlalu aktif karena guru yang di sediakan sebagian besar hanya membacakan dan menjelaskan.

Pembelajaran dengan menerapkan modul berbasis gambar akan dilaksanakan di SMK NW Kembang Kerang Lombok Timur yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa yang akan dilaksanakan pada semester ganjil Tahun 2017. Dengan memanfaatkan pembelajaran modul berbasis gambar di kembangkan dengan langkah-langkah yang sangat berurutan yakni, pertama mengamati, merumuskan masalah, kemudian mencoba/mengumpulkan data, menganalisis/mengolah, dan terakhir dengan menarik kesimpulan. Pembelajaran modul berbasis gambar diharapkan mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi pelajaran pembuatan animasi karena di dalam media pembelajaran ini tidak hanya membuat siswa aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, tetapi media ini juga dapat meningkatkan kemandirian, inisiatif dan partisipasinya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk Mendeskripsikan Efektivitas Pemanfaatan Modul Berbasis Gambar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Pembuatan Animasi Siswa Kelas X SMK NW Kembang Kerang

Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran adalah “media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam hal pengajaran yang ada gilirannya diharapkan dapat memepertinggi hasil belajar yang dicapainya” (Rivai, 2015: 2). Sedangkan Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2014: 58) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya”,

Modul Pembelajaran menurut Dick dan Carey (Wena 2009: 231) mengemukakan pengertian modul ditinjau dari wujud fisik berupa bahan pembelajaran cetak, fungsinya sebagai media belajar mandiri, dan isinya berupa satu unit materi pembelajaran. Sedangkan menurut Kemp (Wena 2009: 231) modul diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pelajaran dan

memerlukan waktu belajar beberapa jauh untuk satu minggu. Dari definisi tersebut Kemp (1978) mengetengahkan modul ditinjau dari fungsi sebagai media belajar mandiri, ini modul berupa satu topik atau unit materi pelajaran dan ketentuan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari modul.

A)

Gambar memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini mengacu pada pernyataan Winata Putra (2005:55) yang menyatakan bahwa penglihatan (visual) memiliki komposisi paling besar (75%) dalam hal rata-rata jumlah informasi yang dapat diperoleh seseorang. Informasi yang diperoleh melalui penglihatan juga lebih mudah ditangkap dan diingat oleh memori seseorang. Gambar apabila didukung oleh metode pembelajaran yang sesuai, juga dapat membawa siswa pada lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran, sangat memungkinkan untuk menggunakan media gambar. Apalagi di dunia modern ini, dimana media gambar dapat dengan mudah dibuat atau ditemukan dengan bantuan komputer dan internet. Penerapannya pun sangat mudah, karena tidak memerlukan fasilitas dan sarana khusus, serta dapat

diterapkan kepada hampir setiap kelompok peserta didik tanpa menilik usia atau latar belakang lainnya. Yang terpenting adalah bagaimana guru memadukannya dengan materi dan metode yang sesuai.

Fungsi Gambar Menurut Hamalik (1986:43) bahwa “gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) “gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. “Kajian Pengembangan Modul Gambar Untuk Pembelajaran Kimia di SMA” dalam pembelajaran sains terutama ilmu kimia dalam bentuk diskripsi teks sehingga banyak siswa sulit memahami konsep kimia yang diharapkan oleh karna itu dalam penelitian ini dikembangkan modul kimia yang berbasis gambar untuk pembelajaran kimia di SMA.

Kreativitas dapat di artikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanik. Kreativitas meliputi hasil sesuatu yang baru, baik sama sekali baru bagi dunia ilmiah atau budaya maupun secara relatif baru bagi

individu sendiri walaupun mungkin orang lain telah meneukan atau memproduksi sebelumnya. (Talajan, 2012:11). Sedangkan menurut Munandar (2004 :12) bahwa Kreativitas adalah hasil dari intraksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan di pengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Impasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat di tingkatkan melalui pendidikan.

Barron & Harrington (Munandar, 2004: 12) mengatakan bahwa “ kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Beberapa pengertian di atas, maka dapat di simpulkan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semua itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. ciri-ciri kreativitas menurut Munandar (2014:25) Ciri-ciri kreativitas dapat di

bedakan kedalam ciri kognitif dan nonkognitif.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat data atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016: 8).

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang dilakukan serta dapat pula dijadikan dasar penelitian baik oleh peneliti maupun orang lain terhadap peneliti dan bertujuan untuk memberikan tanggung jawaban terhadap semua langkah yang akan diambil, (Margono, 2010: 100). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*.

“Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka

penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi dan/atau study sensus” (Sabar, 2007: 28). Sedangkan ahli lain mengatakan populasi adalah “seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam satu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan” (Margono, 2010: 118). Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK NW Karang Kembang. Sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2010: 81). karena dengan jumlah populasi kelas X SMK NW Kembang Kerang kurang dari 100 maka teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Study populasi*.

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan beberapa instrument yang dapat menunjang dan mendukung penelitian sehingga dapat berlangsung dengan baik, terkait hal itu pada ahli menguraikan pengertian instrument penelitian. “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (Sugiyono, 2016: 222). Teknik pengumpulan data adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli dibawah ini. Metode

menunjukkan suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket dengan lima kriteria dan skor sebagai berikut : a) Sangat bisa : 5, b) Bisa : 4, c) Cukup bisa : 3) Kurang bisa : 2, e) Tidak bisa : 1.

Analisis data dilakukan sebagai upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bila dipahami dan dimanfaatkan untuk solusi permasalahan terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian. sehubungan dengan analisis data, beberapa ahli mendefinisikan pengertian terkait teknik analisis data, Sugiyono (2012: 207) menjelaskan bahwa “analisis data adalah upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian”. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah menggunakan statistik dengan rumus T-test.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yang saling berkaitan, yaitu dengan media modul berbasis gambar sebagai variabel X (variabel bebas), terhadap kreativitas belajar siswa sebagai variabel Y (variabel terikat).

HASIL PENELITIAN

Mempersiapkan kebutuhan yang akan menjadi pendukung saat melakukan penelitian seperti modul berbasis gambar dan angket sebagai metode pengumpulan data dengan skala lima kriteria. Tabel kerja untuk pengolahan data yang telah dikumpulkan dengan metode angket guna menguji hipotesis tentang Efektivitas Pemanfaatan Modul Berbasis Gambar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Pembuatan Animasi di Kelas X SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. Sesuai dengan rumus yang digunakan, maka tabel kerja yang dibutuhkan adalah tabel kerja untuk menguji hipotesis yang dapat disajikan.

Tabel 01. Pengujian Hipotesis Tentang Efektivitas Pemanfaatan Modul Berbasis Gambar Terhadap Kreatifitas Belajar Siswa

No	Kode	Pre Test	Post Test	Gain (d)	Xd	X ² d
		(O1)	(O2)		(d-Md)	
	A	65	67	2	-1,725	2,976
	B	65	69	4	0,275	0,076
	C	59	60	1	-2,725	7,426
	D	64	66	2	-1,725	2,976
	E	68	69	1	-2,725	7,426
	F	64	68	4	0,275	0,076
	G	58	59	1	-2,725	7,426
	H	48	65	17	13,275	176,226
	I	45	46	1	-2,725	7,426
	J	45	60	15	11,275	127,126
	K	60	65	5	1,275	1,626
	L	53	55	2	-1,725	2,976
	M	56	60	4	0,275	0,076
	N	55	56	1	-2,725	7,426
	O	52	56	4	0,275	0,076
	P	55	56	1	-2,725	7,426
	Q	56	58	2	-1,725	2,976
	R	53	55	2	-1,725	2,976
	S	56	60	4	0,275	0,076
	T	59	61	2	-1,725	2,976
	U	58	60	2	-1,725	2,976
	V	54	60	6	2,275	5,176
	W	56	58	2	-1,725	2,976
	X	57	59	2	-1,725	2,976
	Y	65	66	1	-2,725	7,426
	Z	52	60	8	4,275	18,276
	AI	54	56	2	-1,725	2,976
	YK	55	59	4	0,275	0,076
	YL	51	57	6	2,275	5,176
Jumlah		1638	1746	108	-	415,348
Rata-Rata		56,483	60,207	3,725	1,675	8

Berdasarkan pada data-data tabel diatas, maka data tersebut dimasukan ke dalam rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{3,725}{\sqrt{\frac{415,348}{29(29-1)}}}$$

$$t = \frac{3,725}{\sqrt{\frac{415,348}{29(28)}}}$$

$$t = \frac{3,725}{\sqrt{\frac{415,348}{812}}}$$

$$t = \frac{3,725}{\sqrt{0,512}}$$

$$t = \frac{3,725}{0,716}$$

$$t = 5,203$$

PEMBAHASAN

Sesuai dengan data yang diperoleh dan setelah dianalisis menggunakan tabel rumus *t-test* dapat diketahui pre-test (O_1)=1638 adalah jumlah nilai keseluruhan setelah melakukan tindakan (*pre-test*) dan post-test (O_2)=1746 adalah jumlah nilai keseluruhan setelah melakukan tindakan (*post-test*), sedangkan $d=108$ adalah nilai mean deviasi dari *post-test* dan *pre-test*, dan $\sum x^2 d=415,348$ adalah nilai hasil perpangkatan xd , setelah semua nilai telah diketahui maka dari hasil uji *t-test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 5,203 maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dan $d.b=28$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi t_{tabel} adalah 2,048 yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($5,203 > 2,048$) karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka penelitian ini signifikansi. Hal ini berarti bahwa

hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan sebaliknya hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa “Terdapat Efektifitas Pemanfaatan Modul Berbasis Gambar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Pembuatan Animasi di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hal tersebut terbukti dengan nilai rata-rata siswa meningkat setelah penerapan modul berbasis gambar dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan modul berbasis gambar.

Sehubungan dengan hal itu, penggunaan modul berbasis gambar ini akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik terhadap isi pelajaran yang diberikan. Pembelajaran modul berbasis gambar juga mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat belajar mereka dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup yang nantinya bermuara pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Pada saat pelaksanaan penelitian ada beberapa peralatan yang perlu disiapkan dalam menerapkan pembelajaran modul berbasis gambar yaitu: 1) Komputer/laptop, salah satu

alat elektronik yang termasuk dalam kategori multimedia, karena komputer atau laptop mampu melibatkan berbagai indra, seperti: mata, telinga, dan tangan, sehingga memungkinkan informasi yang disampaikan oleh pendidik mudah diterima oleh siswa. 2) LCD proyektor, perangkat yang digunakan untuk membuat proyeksi, LCD biasa digunakan untuk presentasi didalam kelas dan lab. 3) modul berbasis gambar yang akan diterapkan dalam pembelajaran pembuatan stik berjalan dan bola memantul. Untuk beberapa peralatan diatas, di SMK NW Kembang Kerang memiliki beberapa peralatan seperti: Komputer, LCD, jaringan internet dan ruang lab. komputer.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa: “Terdapat Efektifitas Pemanfaatan Modul Berbasis Gambar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Pembuatan Animasi Di Kelas X SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu nilai t_{hitung} sebesar

5,203 dan nilai t_{tabel} 2,048 pada taraf signifikansi 5% dengan $d.b (N-1) = 28$, lebih besar dari pada nilai t_{tabel} (5,203 > 2,048), sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian ini (signifikan).

SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut:

1) Kepala sekolah Diharapkan dapat mengarahkan para guru untuk memanfaatkan modul berbasis gambar dalam pembelajaran khususnya guru mata pelajaran pembuatan animasi untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar. 2) Bagi guru Dapat menerapkan dan meningkatkan modul berbasis gambar agar siswa tidak hanya mendapatkan konsep dari teori saja tetapi dapat langsung dilihat, dipraktikkan dan diterapkan secara langsung. 3) Bagi siswa Kepada para siswa diharapkan agar selalu memperhatikan pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga kreativitas dan hasil belajar siswa bisa tercapai dengan lebih baik. 4) Untuk para peneliti lainnya Agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi, untuk mengadakan penelitian

yang lebih luas dengan aspek-aspek yang belum terungkap pada penelitian ini dan jumlah sampel yang lebih banyak.

REFERENSI

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- IKIP Mataram. 2011. *Pedoman Pembimbingan dan Penulisan Karya Ilmiah*. Mataram: IKIP Mataram.
- Sugiyono. 2009. *Metode Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: CV. Alfabeta
- _____. 2012. *Metode Pene-
didikan (Kualitatif dan
Kuantitatif R&D)* Bandung:
Alfabeta