

## **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ANIMASI 2D PADA SISWA SMK**

**Sharen Nia Novrita Desly Rondonuwu<sup>1</sup>, James Sumayku<sup>2</sup>, Agustinus Takaredase<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Manado

e-mail: <sup>1</sup>jefrysheren@gmail.com, <sup>2</sup>jamessumayku@unima.ac.id,

<sup>3</sup>agustinustakaredase@unima.ac.id

### **ABSTRAK**

*Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Animasi 2D pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Tombulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif, suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI Multimedia yang berjumlah 13 orang siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Teknik Dokumentasi, Tes, Observasi. Dari hasil penelitian yang dilakukan di peroleh hasil belajar pada siklus I 46% dan pada siklus II 92%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar Animasi 2D pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Tombulu.*

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Animasi 2D, Metode Demonstrasi.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dalam mempersiapkan siswa dengan kegiatan pengajaran, pembimbingan, atau pelatihan untuk peranya diwaktu yang akan datang. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Pendidikan berada dalam posisi strategis. Apabila Pendidikan dilakukan secara berkualitas maka posisi strategis tersebut dapat bermanfaat untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Dalam pengertian yang agak luas pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Syah, 2010). Mutu Pendidikan dapat dilihat melalui dua hal, yakni: Mutu proses dan mutu produk (Sudjana, 2010). Jika proses belajar mengajar bisa berjalan dengan efektif dan siswa merasakan proses pembelajaran maka suatu Pendidikan dapat dikatakan berkualitas proses, sedangkan jika siswa memperlihatkan peningkatan penguasaan atas tugas-tugas belajar berdasarkan tujuan dan sasaran Pendidikan dapat dikatakan berkualitas produk.

Untuk dapat menentukan keberhasilan proses Pendidikan memerlukan keahlian guru yang dapat berpengaruh besar dalam mencapai keberhasilan tujuan Pendidikan (Liando, 2021), artinya dibutuhkan keterlibatan langsung dari guru dalam proses belajar mengajar. Juga dibutuhkan kemampuan guru dalam Menyampaikan materi pelajaran

dengan menggunakan pendekatan dan metode yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut Aunurrahman (2011) belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Dengan kata lain belajar tidak pernah lepas dari kehidupan manusia dan belajar tidak pernah dibatasi oleh umur. Sedangkan Menurut Siregar dan Nara (2010) belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang didalamnya, terkandung beberapa aspek seperti bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas dan adanya perubahan sebagai pribadi. Agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dibutuhkan kemampuan guru dalam menentukan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Melalui metode pembelajaran yang tepat dapat menerapkan strategi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik

Selain kemampuan guru dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan situasi dan kondisi dalam proses belajar, seorang guru juga dituntut untuk mampu menguasai materi. Guru juga harus dapat menguasai metode pembelajaran baik kelebihan maupun kelemahan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar. Oleh karena itu maka sangat dirasa penting untuk menggunakan metode pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

Untuk penelitian ini peneliti memilih metode demonstrasi sebagai metode pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih baik, dengan harapan hasil proses belajar dapat meningkat dengan baik. Dengan menggunakan metode ini peneliti mengharapkan terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar dan mengurangi dominasi guru dalam proses belajar. Siswa melibatkan diri secara fisik, emosional, maupun intelektual yang pada akhirnya dapat memberikan perubahan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, ketika melihat permasalahan yang ada maka dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengajukan judul tentang: Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Animasi 2D Kelas XI Multimedia Smk Negeri 1 Tombulu.

## **KAJIAN TEORI**

Menurut Sudjana (2006) menyatakan bahwa: Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Sedangkan Nasution (2006) berpendapat bahwa hasil belajar adalah: suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Aunurrahman (2011) mengatakan bahwa: hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar pada umumnya disertai dengan perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Pratasik, 2021). Hasil belajar menurut Nasution (2006) adalah: hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Hamalik (2003) menyatakan bahwa: Hasil belajar adalah hasil yang dicapai terhadap penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, dikerjakan baik secara individual maupun kelompok. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian, nilai ulangan tengah semester, dan nilai ulangan semester. Menurut Anni (2004) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.

Menurut Slameto (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain:

1. Faktor internal (dari dalam diri siswa) meliputi:
  - Faktor Jasmaniah: Faktor kesehatan, faktor cacat tubuh.
  - Faktor Psikologis: Intelegensi, bakat, motif, kematangan.
  - Faktor kesiapan: Faktor kelelahan jasmani, faktor kelelahan rohani.
2. Faktor ekstern (dari luar diri siswa) meliputi:
  - Faktor keluarga: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga.
  - Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, tugas rumah.
  - Faktor masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Hal senada juga dikemukakan oleh Syah dalam (Mokoginta dkk, 2021) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik eksternal maupun internal. Faktor eksternal meliputi latar belakang keluarga, sekolah, dan masyarakat, sedangkan faktor internal adalah faktor psikofisiologis. Faktor psikofisiologis merupakan faktor internal yang mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran, meliputi kecerdasan, sikap, keterampilan, minat dan motivasi dalam keadaan umum siswa

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Akbar dan Rahim, 2011; Luhulima dkk, 2018). Animasi dibuat oleh animator yaitu artis yang menggarap adegan animasi agar bisa bercerita. cerita yang disajikan bisa berdaya nilai jual untuk konsumen dengan target umur tertentu. Menurut Samosir (2020) Animasi diatur oleh waktu, standart pengaturan waktu film animasi ditetapkan berdasarkan kecepatan proyeksi film, yaitu 24 frame per detik (*fps- frame per second*) untuk film dan video.

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan untuk melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relavan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang di sajikan (Syah, 2010). Sementara menurut Djamarah dan Zain (2010), metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan suatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran.

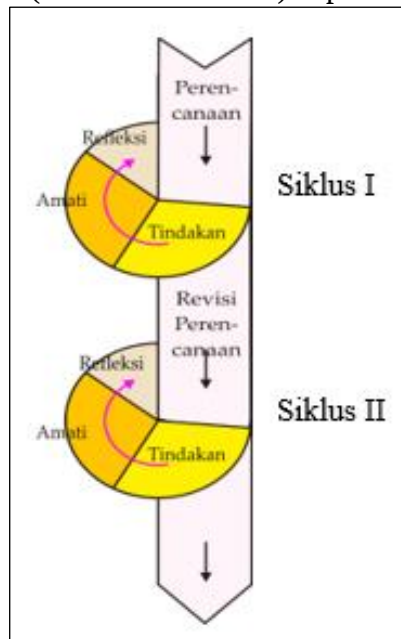
Menurut Roestiyah (2008) teknik demonstrasi dapat berjalan efektif apabila memeperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Guru harus mampu menyusun rumusan tujuan instruksional, agar dapat memberi motifasi yang kuat pada siswa untuk belajar.

- b. Pertimbangkanlah baik-baik apakah pilihan teknik tersebut mampu menjamin tercapainya tujuan yang telah dirumuskan.
- c. Amatilah apakah jumlah siswa memberi kesempatan untuk suatu demonstrasi yang berhasil, bila tidak guru harus mengambil kebijakan lain.
- d. Guru diharuskan telah meneliti alat-alat dan bahan yang akan digunakan mengenai jumlah, kondisi, dan tempatnya, juga perlu mengenal baik-baik, atau telah mencoba terlebih dahulu agar demonstrasi itu berhasil.
- e. Guru harus menentukan garis besar langkah-langkah yang akan dilakukan.
- f. Apakah tersedia waktu yang cukup, sehingga guru dapat memberi keterangan bila perlu, dan siswa bisa bertanya.
- g. Selama Demonstrasi berlangsung guru harus memberi kesempatan pada siswa untuk mengamati dengan baik dan bertanya.
- h. Guru perlu mengadakan evaluasi apakah demonstrasi yang dilakukan itu berhasil dan bila perlu demonstrasi bisa diulang.

### METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart, dimana setiap siklus mempunyai empat tahap yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) observasi (*observe*), dan (4) refleksi (*reflection*). Apabila hasil yang didapatkan pada siklus I belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian dilanjutkan dengan siklus II dan akan dinyatakan selesai jika sudah mencapai hasil penelitian yang sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Siklus penelitian tindakan menurut Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart (dalam Emzir 2014) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggar

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Pra Tindakan

| No | Hasil Pra Siklus               | Pencapaian |
|----|--------------------------------|------------|
| 1  | Nilai Tertinggi                | 80         |
| 2  | Nilai Terendah                 | 60         |
| 3  | Jumlah siswa yang tuntas       | 4          |
| 4  | Jumlah siswa yang belum tuntas | 9          |
| 5  | Presentase ketuntasan belajar  | 31%        |

Tabel menunjukan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 4 orang atau 31% sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah 9 orang atau 69% dan dinyatakan bahwa hasil yang telah di capai siswa belum sesuai dengan target yang ingin di capai. berdasarkan nilai yang di peroleh pada pra siklus tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan metode satu arah saja tanpa ada metode pendukung lain tidak menjamin untuk meningkatkan perkembangan otak siswa.

Tabel 2. Siklus 1

| No            | Hasil belajar                    | Jumlah          | Presentase  |
|---------------|----------------------------------|-----------------|-------------|
| 1             | Jumlah siswa yang tuntas belajar | 6 orang         | 46%         |
| 2             | Jumlah siswa yang belum tuntas   | 7 orang         | 54%         |
| <b>Jumlah</b> |                                  | <b>13 orang</b> | <b>100%</b> |

Melihat hasil penelitian yang tercapai dalam Tindakan siklus I menyatakan bahwa masih ada kendala yang ditemukan dimana siswa belum memahami dengan benar mekanisme pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Masih membutuhkan penjelasan dari peneliti tentang langkah-langkah pembelajaran dan bagaimana cara penerapan pembelajaran model demonstrasi yang di ajarkan.

Tabel 3 Siklus 2

| No            | Hasil belajar                    | Jumlah          | Presentase  |
|---------------|----------------------------------|-----------------|-------------|
| 1             | Jumlah siswa yang tuntas belajar | 12 orang        | 92%         |
| 2             | Jumlah siswa yang belum tuntas   | 1 orang         | 8%          |
| <b>Jumlah</b> |                                  | <b>13 orang</b> | <b>100%</b> |

### Pembahasan

Pada siklus I jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar meningkat menjadi 6 orang siswa namun hasil tes akhir pada siklus I ini belum sesuai dengan indicator ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti yaitu sebanyak 80%. Masih belum optimalnya hasil pembelajaran siswa dalam siklus I disebabkan oleh peneliti yang belum mampu mengkondisikan situasi kelas sesuai dengan rancangan hal ini ditunjukkan oleh dominasi peneliti yang masih lebih besar dibandingkan dengan siswa. Keterlibatan siswa masih kurang dan keaktifan siswa masih kurang dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan siklus II metode pembelajaran demonstrasi ini para siswa sudah mengetahui apa yang akan mereka kerjakan setelah peneliti menjelaskan dan mendemonstrasikan materi yang di berikan yaitu Animasi 2 Dimensi dan juga pada siklus II ini peneliti memfasilitasi kepada siswa dalam memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan pada saat jalannya proses pembelajaran maupun saat praktikum.

Terjadi peningkatan dalam siklus II, jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 12 siswa (92%) sedangkan siswa yang belum mencapai nilai yang tuntas hanya 1 siswa (8%).Melihat hasil/nilai yang dicapai maka dapat di jelaskan bahwa penerapan metode demonstrasi dalam kegiatan pembelajaran efektif di gunakan untuk mencapai ketuntasan belajar, melalui penerapan metode ini siswa di tuntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah dan juga lebih banyak mencari informasi mengenai materi yang di berikan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar Animasi 2D siswa kelas XI Multimedia di Smk Negeri 1 Tombulu. hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil pembelajaran siswa mulai dari *pretest*, Siklus I sampai pada Siklus II, dimana menurut analisis data pretest hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran demonstrasi adalah 31%, kemudian dilakukan Siklus I menjadi 46%. karena belum mendapatkan hasil yang diharapkan maka peneliti melanjutkan penelitian dengan Siklus II dan mendapatkan hasil 92%. dengan demikian penggunaan metode pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar Animasi 2D pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Tombulu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. P. A., & Rahim, Z. (2011). Animasi Pendidikan menggunakan Flash. *Informatika*. Bandung.
- Anni. (2004). *Psikologi Pendidikan & Pengajaran (teori & praktik)*. Yogyakarta: CAPS.
- Aunurrahman. (2011). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta. *Kemampuan Spasial*.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data* . Cet . 4 . Jakarta : Rajawali Pers.
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* . Bumi Aksara. Jakarta.
- Liando, M. A. J. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(6), 743-751.
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu. *JINOTEP*

- (*Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 3(2), 110-120.
- Mokoginta, H., Sojow, L., & Kamang, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 220-226, 1(3).
- Nasution, S. (2006). Metode Research Penelitian Ilmiah, cet. VIII, Jakarta Bmi Aksara.
- Pratasik, S. (2021). *Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring*. Penerbit Lakeisha.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Samosir, A. P. P. (2020). *Perancangan pusat pengembangan animasi Indonesia di kota Cimahi dengan pendekatan folding architecture* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). Teori belajar dan pembelajaran.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineke Cipta.
- Sudjana, N. (2006). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru. *Algesindo Offset*.
- Syah, M. (1995). Psikologi dengan Pendekatan Baru. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Syah, M. (2010). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, cet. ke-16. *Bandung: Rosda Karya*.
- Sudjana, N. (2010). Penilaian hasil proses belajar mengajar.