

PENGARUH TEKNIK *STYCK MAN* TERHADAP KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI KARTUN PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN

Tamara Sari¹⁾, Sugito²⁾

^{1,2}Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email: tamaraharap2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan dan seberapa besar pengaruh dari penggunaan teknik *styc k man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan. Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experimental research*). Penelitian ini melibatkan kelompok kelas kontrol (menggambar menggunakan teknik konvensional) dan kelompok kelas eksperimen (menggambar menggunakan teknik *styc k man*). Dari hasil penelitian diperoleh kenaikan yang signifikan dari hasil *posttest* dibandingkan dengan hasil *pretest*, dengan rata-rata nilai penggunaan teknik *styc k man* sebesar 87 dan penggunaan teknik konvensional sebesar 67. Hasil perhitungan uji hipotesis (uji t) diperoleh bahwa $t_{hitung} = 18,87$ dan nilai t_{tabel} dengan $dk = (32+32) - 2 = 62$ serta signifikansi $\alpha (0,05) = 1,9989$ dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,87 > 1,9989$). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik *styc k man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan.

Kata Kunci: Pengaruh, *Styc k Man*, Menggambar Ilustrasi, Kartun

Abstract

This research aims to prove whether there is a significant influence and how big the influence of using the styc k man technique is on the ability to draw cartoon illustrations in class VIII students at SMP Negeri 4 Padangsidimpuan. The method used in this research is quasi experimental research. This research involved a control class group (drawing using conventional techniques) and an experimental class group (drawing using the stick man technique). From the research results, a significant increase in the posttest results compared to the pretest results was obtained, with an average value of using the styc k man technique of 87 and the use of conventional techniques of 67. The results of the calculation of the hypothesis test (t test) showed that $t_{count} = 18.87$ and the value t_{table} with $dk = (32+32) - 2 = 62$ and significance $\alpha (0.05) = 1.9989$, thus $t_{count} > t_{table}$ ($18.87 > 1.9989$). So it can be concluded that there is a significant influence from the use of the styc k man technique on the ability to draw cartoon illustrations in class VIII students at SMP Negeri 4 Padangsidimpuan.

Keywords: Impact, Stickman, Drawing Illustration, Cartoon

Correspondence: Tamara Sari, tamaraharap2@gmail.com, Medan, Indonesia.



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membantu mengembangkan potensi diri siswa dalam mengembangkan kemampuan belajar dan berkarya. Pendidikan memiliki makna sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui proses pelatihan serta cara mendidik. Dalam lembaga pendidikan, keberhasilan dari proses belajar-mengajar dapat dilihat berdasarkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Keberhasilan pembelajaran di sekolah akan terwujud ketika pembelajaran siswa berhasil.

Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal tersebut meliputi minat dan bakat siswa, sedangkan faktor eksternalnya adalah lingkungan sekitar siswa seperti keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Selain itu untuk menciptakan proses pendidikan yang efektif dan efisien, sumber daya manusia dalam pendidikan harus profesional, berkualitas dan bermutu.

Begitu pula dalam pembelajaran seni rupa, dengan tenaga pendidik yang profesional dibidang seni rupa akan membuat pembelajaran jauh lebih mudah tersampaikan kepada siswa, terlebih kepada siswa di tingkat SMP, yang mana guru seni rupa harus lebih inovatif dalam memberikan atau menyampaikan pembelajaran. Seperti halnya pada pembelajaran menggambar ilustrasi, menggambar ilustrasi tersebut merupakan bagian dari seni rupa dua dimensi, gambar ilustrasi terdiri dari beberapa jenis, salah satunya gambar ilustrasi kartun.

Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan daya kritis dan kreatif siswa serta sebagai sarana untuk berekspresi. Hal tersebut juga berkaitan dengan karakteristik pembelajaran seni rupa yang tertuang dalam kurikulum merdeka yakni menumbuh kembangkan kreativitas, kepekaan dan daya apresiasi, serta mengembangkan keterampilan siswa dalam berkarya.

Namun faktanya dalam menggambar ilustrasi kartun, siswa masih kurang memahaminya yang dikarenakan beberapa faktor yaitu; metode ajar yang cenderung kurang variatif, dimana sekolah lebih terfokus pada metode konvensional maupun metode ceramah Nadya (2022:2), sehingga membuat siswa kurang aktif dalam mencari cara atau teknik yang mudah untuk menggambar ilustrasi kartun dengan garis dan bentuk yang tepat.

Permasalahan tersebut yang terjadi pada siswa di SMP Negeri 4 Padangsidimpuan. Sehingga peneliti mencoba menerapkan teknik *styc man* untuk mempermudah siswa dalam menggambar, memahami bentuk, serta unsur-unsur dalam menggambar ilustrasi kartun yang baik. Seperti yang diketahui bahwa teknik *styc man* masih jarang digunakan dalam pembelajaran ilustrasi kartun di sekolah. Hal ini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi kartun sesuai dengan yang dilakukan siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experimental research*) yang digunakan untuk memperoleh informasi yang telah diperhitungkan dengan diperoleh dari melakukan eksperimen sungguhan. Penelitian ini melibatkan satu kelas dengan dibagi dua kelompok, yaitu kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. Eksperimen yang dilakukan mengenai pembelajaran menggambar ilustrasi kartun dengan menggunakan teknik *styc man* pada kelompok kelas perlakuan/eksperimen dan menggunakan teknik konvensional pada kelompok kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes yang digunakan adalah tes psikomotorik berupa tes kemampuan menggambar ilustrasi kartun, sedangkan non tes berupa observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penilaian ini menggunakan cara uji statistik dengan melakukan uji hipotesis (uji t), akan tetapi sebelum itu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat agar terlaksananya analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan tes, berupa tes keterampilan menggambar ilustrasi kartun dengan teknik konvensional (*pretest*) dan menggambar ilustrasi kartun dengan teknik *styck man* (*posttest*). Dalam tes ini mengambil sampel 32 peserta didik dari jumlah populasi 345 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel yang dilakukan yaitu *cluster random sampling*. Hasil dari kedua tes yang dilakukan, selanjutnya dinilai oleh ketiga penilai dengan tujuan untuk memperoleh nilai yang valid dan *reliable*.

Berdasarkan tabel penilaian, secara umum hasil karya ilustrasi kartun siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan dengan menggunakan teknik konvensional cukup baik, dengan rata-rata nilai sebesar 67 yang berada pada predikat C. Nilai tertinggi dengan menggunakan teknik ini adalah sebesar 76 dengan predikat B- dan masuk kedalam kriteria baik, sedangkan untuk nilai terendahnya adalah sebesar 58 dengan predikat D+ dan masuk kedalam kriteria kurang baik.

Berdasarkan tabel yang sama juga dapat dilihat secara umum rata-rata nilai karya ilustrasi kartun siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan dengan menggunakan teknik *styck man* sudah baik, dengan rata-rata nilai sebesar 87 dengan predikat B+. Nilai tertinggi dengan menggunakan teknik ini adalah sebesar 93 dengan predikat A- dan masuk kedalam kriteria sangat baik, sedangkan untuk nilai terendah sebesar 77 dengan predikat B- dan masuk kedalam kriteria baik.

Hasil pengukuran statistik dasar pada tes kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Pengukuran Statistik Dasar

Pengukuran Statistik Dasar	Teknik Konvensional	Teknik <i>Styck Man</i>
Jumlah Siswa (n)	32	32
Jumlah Skor Rata-Rata	2158	2779
Mean	67	87
Median	68	87
Modus	65	85
Nilai Maksimum	76	93
Nilai Minimum	58	77
Standar Deviasi	4,72	4,09

(Sumber: Penulis, 2023)

Melihat pada tabel di atas, hasil tes kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan dengan menggunakan teknik konvensional menunjukan rentang nilai yang dipeoleh antara 58-76 dengan nilai rata-rata/mean sebesar 67. Sedangkan kemampuan menggambar ilustrasi kartun dengan menggunakan teknik *styck man* diperoleh rentangan nilai antara 77-93 dengan nilai rata-rata/mean sebesar 87. Selisih rata-rata kemampuan menggambar ilustrasi kartun dari kedua teknik tersebut sebesar 10. Dari data ini dapat diperoleh juga seberapa besar persenan selisih dari kedua teknik yaitu = $\frac{10}{100} \times 100\% = 10\%$.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan teknik *styck man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui tes, baik itu tes kemampuan menggambar ilustrasi kartun menggunakan teknik konvensional (*pretest*) maupun menggunakan teknik *styck man* (*posttest*). Selanjutnya dilakukan analisis sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Normalitas

Sebelum melakukan analisis data dalam pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan pengujian normalitas pada data hasil penelitian menggunakan rumus *liliefors* dengan taraf nyata α (0,05). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak sebagai suatu syarat untuk menganalisis data. Kriteria dalam pengujian normalitas adalah jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka sampel berdistribusi normal, dan apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi tidak normal. Adapun tabel rangkuman dari hasil perhitungan uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Uji Normalitas

Variabel	n	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i> /kemampuan menggambar ilustrasi kartun dengan teknik konvensional	32	0,0957	0,1565	Normal
<i>Posttest</i> /kemampuan menggambar ilustrasi kartun dengan teknik <i>styc man</i>		0,1123		

(Sumber: Penulis, 2023)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa data hasil menggambar ilustrasi dengan teknik konvensional (*pretest*) berdistribusi normal, dimana nilai $L_{hitung} = 0,0957 < L_{tabel} = 0,1565$. Kemudian data hasil menggambar ilustrasi dengan teknik *styc man* (*posttest*) juga berdistribusi normal dengan nilai $L_{hitung} = 0,1123 < L_{tabel} = 0,1565$. Berdasarkan keterangan dapat disimpulkan bahwa kedua data variabel penelitian tersebut berdistribusi **NORMAL**.

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berasal dari homogenitas yang sama. Teknik yang digunakan pada uji homogenitas adalah uji *Bartlett*. Berdasarkan pengujian tersebut diperoleh $X^2_{hitung} = 0,628$ dan $X^2_{tabel} = 3,841$, dengan demikian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Dalam uji homogenitas apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ merupakan kriteria varians homogen. Oleh karena itu H_o yang berbunyi: tidak terdapat perbedaan varians ($H_o : \sigma^2_1 = \sigma^2_2$), diterima dan H_a yang berbunyi: terdapat perbedaan, ditolak. Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa data variabel X dan Y merupakan homogen pada taraf nyata α (0,05), sehingga persyaratan homogenitas terpenuhi.

2. Uji Hipotesis (Uji T)

Setelah melakukan pengujian normalitas dan homogenitas serta telah diketahui bahwa kedua sampel normal dan berasal dari populasi yang homogen. Dengan demikian dapat dilakukan pengujian hipotesis statistik dengan melakukan uji T yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh teknik *styc man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan.

Berdasarkan data perhitungan pada lampiran uji T maka diperoleh nilai $T_{hitung} = 18,87$. Sedangkan T_{tabel} dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (32 + 32) - 2 = 62$ dan signifikansi α (0,05) adalah 1,9989. Adapun kriteria penerimaan dan penolakan yaitu: jika hasil $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak (ada pengaruh). Ternyata $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan nilai $18,87 > 1,9989$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan teknik *styc man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik *styck man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan. Berdasarkan penilaian hasil karya dengan menggunakan teknik *styck man* mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan menggunakan teknik konvensional, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata penggunaan teknik *styck man* sebesar 87 dengan standar deviasi (simpangan baku) 4,09 sedangkan untuk penggunaan teknik konvensional memperoleh nilai rata-rata 67 dengan standar deviasi (simpangan baku) 4,72. Kemudian untuk perolehan nilai tertinggi dari karya siswa dengan menggunakan teknik *styck man* adalah 93 dan untuk nilai terendahnya sebesar 77, sedangkan untuk perolehan nilai tertinggi dari karya siswa dengan menggunakan teknik konvensional adalah 76 dan untuk nilai terendahnya sebesar 58.
2. Berdasarkan data perhitungan uji hipotesis (uji t) diperoleh bahwa $t_{hitung} = 18,87$. Kemudian untuk nilai t_{tabel} dengan $dk = (32+32) - 2 = 62$ dan signifikansi $\alpha (0,05) = 1,9989$. Adapun kriteria penerimaan dan penolakan yaitu: jika hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak ada pengaruh), dan jika hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (ada pengaruh). Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,87 > 1,9989$). Sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik *styck man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Nadya, N., & Sugito, S. (2022). Pengaruh Metode Discovery Terhadap Kemampuan Menggambar Ilustrasi Kartun Karya Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(4), 2155-2161.
- Saragi, D., Osberth, S., dan Nelson, N. (2022). *Metode Penelitian Kesenirupaan Dilengkapi Sistematika Proposal dan Contoh Proposal*. Medan: FBS Unimed Press.
- Sugito dan Harahap, S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Unimed Press.
- Sugito, dkk (2020). *Statistik Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Unimed Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.