

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN GAMBAR TEKNIK
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN *MODUL GAMBAR TEKNIK*
UNTUK MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK
PADA JURUSAN TEKNIK AUDIO VIDEO
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

**Oleh:
Aria Kaswara Saputra
NIM. 07502241013**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk Mengetahui desain *Modul Gambar Teknik*, Mendeskripsikan proses pembelajaran Gambar Teknik melalui *Media Pembelajaran Modul Gambar Teknik* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan gambar teknik. Selain itu tujuan penelitian untuk mengetahui hasil pembelajaran gambar teknik menggunakan *Media Pembelajaran Modul Gambar Teknik* pada siswa kelas 1TAV1 di SMK Negeri 2 Yogyakarta TA 2010/2011.

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif pasif. Pelaksanaan pembelajaran melalui *Media Pembelajaran Modul Gambar Teknik* dalam tindakan disisipkan ke siklus tindakan. Penelitian direncanakan semula 1 siklus tetapi dalam pelaksanaannya berlangsung dalam tiga siklus dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas 1TAV1 Jurusan Audio Video di SMK Negeri 2 Yogyakarta dengan populasi 36 orang terdiri dari 26 siswa dan 9 siswi. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, angket dan dokumen hasil pembelajaran. Data-data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis Miles-Huberman yaitu dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data hingga diperoleh simpulan penelitian.

Hasil pembelajaran gambar teknik menggunakan *Media Pembelajaran Modul Gambar Teknik* berdasarkan kriteria nilai rata-rata kelas 80,00 dan nilai KKM 80,00 dengan persentase siswa di atas KKM 80,00% atau sekitar 29 siswa. Pada siklus 1, ada 11 (30,56%) siswa yang nilainya di atas KKM (80,00) dan 25 (69,44%) siswa memperoleh nilai di bawah KKM, dengan perlakuan yang diberikan guru hanya pada penjelasan modul. Lalu di siklus 2 menjadi 15 (41,67%) siswa yang nilainya di atas KKM (80,00) sedangkan siswa yang nilainya masih dibawah target KKM 21 (58,33%), dengan perlakuan penjelasan modul yang disertai pemberian contoh gambar dalam bentuk sudah jadi dan hingga siklus 3 ada 30 (83,33%) siswa yang nilainya di atas KKM (80,00) sedangkan siswa yang nilainya masih dibawah target KKM 6 (16,67%) siswa, dengan perlakuan yang diberikan guru yaitu penjelasan modul, pemberian contoh PCB dalam bentuk sudah jadi serta video tutorial jobsheet 3. Sedangkan kriteria ketuntasan menyelesaikan job (6x45 menit) pada siklus 1, 2 dan 3 semua siswa tuntas dalam menyelesaikan jobsheet. Ada peningkatan keterampilan dari nilai rata-rata kelas dari siklus 1 (75,92) menjadi 77,89 di siklus 2 atau naik $\uparrow 1,96$ (7,39%), sedangkan siklus 2 ke siklus 3 menjadi 79,97 atau naik $\uparrow 2,09$ poin (13,95%). Dari nilai hasil menggambar yang menunjukkan peningkatan pada siklus 1 sampai siklus 3, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Modul Gambar Teknik* untuk meningkatkan keterampilan menggambar layak digunakan sebagai Media Pembelajaran.

Kata kunci : *meningkatkan keterampilan, gambar teknik, media, dan modul gambar teknik*

**TECHNICAL DRAWING SKILL IMPROVEMENT
WITH MEDIA PEMBELAJARAN *MODUL GAMBAR TEKNIK*
FOR TECHNICAL DRAWING COURSE
IN ENGINEERING DEPARTEMENT OF AUDIO VIDEO
SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

**By:
Aria Kaswara Saputra
NIM. 07502241013**

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the design of *Modul Gambar Teknik*, describing the learning process of technical drawing through *Media Pembelajaran Modul Gambar Teknik* in exertion to improve the technical drawing skill. In addition the purpose of this research is to find out the outcomes of learning the technical drawing course using *Media Pembelajaran Modul Gambar Teknik* at the students of class 1TAV1 in SMK Negeri 2 Yogyakarta TA 2010/2011.

This research method is using the Classroom Action Research (CAR) with the cycle model that implemented as collaborative and passive participative. Implementation of learning through *Media Pembelajaran Modul Gambar Teknik* in action is interpolated to the cycles of actions. The research was originally planned for 1 cycle, but in the realization it takes three cycles with the whole students of the class 1TAV1 from Audio Video Departement in SMK Negeri 2 Yogyakarta as the research subject with a population 36 students consisting of 26 male and 9 female. Meanwhile the technique of data collection is done through observation, field notes, questionnaires and document of the learning outcomes. These data were analyzed using analysis of Miles-Huberman, which is started from data collection, data reduction, data presentation until the conclusion of the research is obtained.

The learning outcomes of technical drawing using *Media Pembelajaran Modul Gambar Teknik* based on the criteria of class's average score 80,00 and KKM score 80,00, with students percentage above the KKM is 80,00% or approximately 29 students. In the first cycle, there are 11 (30,56%) students that get the score above the KKM (80,00) and 25 (69,44%) students that get the score below the target of KKM, with the treatment that given by the teacher is only the explanation of the module. Then in the 2nd cycle its become 15 (41,67%) students that get the score above the KKM (80,00) while the other students who still get their score below the KKM is 21 (58,33%), with the treatment of module explanation along with the distribution of the drawing samples in the finished form, and in the 3rd cycle there are 30 (83,33%) students that get the score above the KKM (80,00) while the other student who still get the score below the target of KKM is 6 (16,67%) students, with the treatment given by the teacher is module explanation, providing PCB samples in the finished form along with the video tutorial of job sheet 3. Meanwhile the completeness criteria of finishing the job (6x45 minutes) in the cycle 1, 2 and 3 all of the students completed in completing job sheet. There are improvements of the class's average score from cycle 1 (75,92) become 77,89 in the cycle 2 or increased $\uparrow 1,96$ (7,39%), while from cycle 2 to cycle 3 become 79,97 or increased $\uparrow 2,09$ point (13,95%). From the score of the drawing that shows the improvement from cycle 1 to cycle 3, it can be concluded that the using of *Modul Gambar Teknik* to improve the drawing skill are reasonable to be used as a learning media.

Key words: *improve skills, technical drawing, media, and technical drawing module*