

## PENGARUH MEDIA 3DS MAX MAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Lalu Herman Susandi<sup>1</sup>, Zinnurain<sup>2</sup>  
Program Studi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram  
email korespondensi : [laluhermansusandi9@gmail.com](mailto:laluhermansusandi9@gmail.com)

**Abstrak.** Hasil belajar merupakan hal pokok dalam dunia pendidikan. Namun, dalam proses pembelajaran di MA Riyadlul Anwar hasil belajar siswa berbeda-beda. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan monoton. Sehingga kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Atas dasar itu, peneliti mengambil alternative lain dengan menerapkan media *3Ds Max Maker*. Tujuan peneliti untuk menganalisis pengaruh media *3Ds Max Maker* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI Di MA Riyadlul Anwar Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019. Teknik yang digunakan dalam menentukan populasi adalah tehnik *studi populasi* karena jumlah populasi 21 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes sebagai metode pokok dan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Untuk menganalisa data menggunakan rumus *t-test*. Setelelah penelitian dilakukan, data hasil penelitian dimasukkan ke dalam tabel kerja, kemudian dimasukkan ke dalam rumus. Hasil uji-t menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan  $db=21-1=20$  ( $3,436 > 2,086$ ). Sehingga penelitian ini dinyatakan signifikan. Dan berdasarkan penemuan penelitian, maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan sebaliknya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Maka, dapat disimpulkan ada pengaruh Media *3Ds Max Maker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di MA Riyadlul Anwar Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “*signifikan*”.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran 3Ds Max Maker, Hasil Belajar*

**Abstract.** Learning outcomes are the main thing in the world of education. However, in the learning process at Riyadlul Anwar Islamic Senior High School learning outcomes of each student are different. One of the influencing factors is teacher still uses conventional and monotonous learning media, it causes less active participation in the learning process. On that basis, researcher took another alternative by applying Max Maker 3Ds Media on student learning. The purpose of this research was to analyze the influence of 3Ds Max Maker media on student learning outcomes in ICT Subjects Class XI in Riyadlul Anwar Islamic Senior High Middle Lombok 2018/2019 Academic Year. The technique used in determining population is population study technique because the population is 21 students. The method of data collection uses the test method as the principal method and documentation as complementary method. Data analysis using the *t-test* formula. After research was conducted, research data was entered into the work table, then entered into formula. The results of the *t-test* show the value of  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$  at significant level of 5% with  $db=21,1 = 20$  ( $3,436 > 2,086$ ). Based on the research findings. So, it can be concluded that there is an Effect of 3Ds Max Maker Media on Student Learning Outcomes in ICT Subjects at Riyadlul Anwar Islamic Senior High School Middle Lombok 2018/2019 Academic Year. It can be concluded that the results of this research are “*significant*”

**Key Word:** *Learning Media, 3Ds Max Maker, Learning Outcome*

## **PENDAHULUAN**

Media dalam proses pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan oleh guru dalam mendidik, membimbing dan perilaku serta pola pikir anak didik dalam belajar, sehingga memiliki pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman belajar di sekolah. Media pembelajaran tersebut cukup beragam dan salah satunya adalah media *3DS Max Maker* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik didalam kelas.

Media adalah alat yang digunakan untuk mengantarkan dan menyalurkan serta memproses atau menyusun kembali informasi yang diperoleh baik secara visual maupun verbal (Arsyad, 2013:19) dengan demikian, penggunaan media dalam proses pendidikan dan pengajaran merupakan alat yang digunakan dalam meningkatkan interaksi belajar mengajar, keaktifan dan kreatifitas siswa termasuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas, sehingga diperoleh pengetahuan dan pemahaman serta pola pikir yang

lebih baik dalam pembelajaran didalam kelas.

Media *3Ds Max Maker* merupakan perangkat lunak atau software dari grafik vektor program 3 dimensi maupun animasi, yang ditulis Autodesk Media & Entertainment. Adapun versi terbaru dari 3Ds Max di bulan Juli 2005 yakni 7. Adapun untuk program 3Ds Max Autodesk 8 sendiri diperkirakan tersedia di akhir Tahun 2005. Dimana hal ini sudah diumumkan pihak Discreet yang ada di Siggraph pada Tahun 2005.

Dengan ini pembelajaran dengan media *3Ds Max Maker* ini dapat membantu siswa dalam mata pelajaran TIK merupakan Suatu pelajaran yang spesifikasi dalam bidang teknologi pendidikan yaitu, yang lebih banyak merupakan prinsip dan konsep ilmu komunikasi, serta lebih memperhatikan penggunaan sumber belajar berupa media komunikasi massa dan elektronis. Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan, mata pelajaran TIK sangat cocok dijadikan bahan penelitian karena sumber daya yang ada diMa Riyadlul Anwar.

Berdasarkan hasil observasi awal, *3Ds Mak Maker* ini mampu membuat objek virtual secara 3 dimensi dan bentuk yang diinginkan yang dilakukan peneliti di sekolah MA Riyadlul Anwar Lombok Tengah sudah mulai diterapkan media-media pembelajaran, tapi masih banyak ditemukan bahwa media pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik masih konvensional atau masih tradisional seperti dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru masih lebih banyak menggunakan sistem menulis dan buku paket saja dalam pembelajaran di ruang kelas. Bahkan kegiatan belajar lebih banyak berpusat pada guru. sehingga siswa kurang bersemangat dan bergairah serta lebih banyak menonton dalam pembelajaran. Selain itu, siswa masih kurang aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran yang dilakukan kurang menarik bagi anak didik. Ditambah pula dengan fasilitas yang kurang memadai sehingga menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kurang baik.

Menurut Cucu Suhana (2014: 61) menjelaskan bahwa “media pembelajaran adalah segala bentuk perangsang yang dapat merangsang siswa dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat yang tidak membuang waktu, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadinya verbalisme”.

Menurut Anung Haryono (2009: 7) bahwa media diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa.

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Menurut Hamalik (dalam Kunandar, 2013: 62) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap

serta kemampuan siswa. Sedangkan menurut Winkel (dalam Purwanto, 2014: 45) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sedangkan Kusnandar (2013: 62) mengungkapkan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

*3Ds Max Maker* merupakan perangkat lunak atau software dari grafik vektor program 3 dimensi maupun animasi, yang ditulis Autodesk Media & Entertainment. Adapun software yang satu ini dikembangkan berdasarkan pendahulunya yakni 3D Studio FO DOS, namun untuk platform dengan program Win32). Adapun pendapat lain bahwa “3Ds Max Maker adalah perangkat lunak editor citra buatan 3Ds Max Maker yang di khususkan untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek, Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh arsitektur digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar

(*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan bersama 3Ds Max Maker, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *autodesk media* (Haka MJ, 2006:37).

Aplikasi *3DS Max Maker* pada dasarnya merupakan aplikasi pengolah gambar, namun seringkali pula ia digunakan untuk mengubah tampilan suatu objek, misalnya kotak atau balok (Suyati, 2008:1). *3DS Max Maker* bukan pengolah kata, tapi ia dapat membuat beragam efek menarik untuk mendesain tampilan gambar *3Ds Max Maker* merupakan salah satu *software* untuk mengolah gambar, dengan *3Ds Max Maker* kita dapat memperbaiki dan mendesain gambar kotakyang ingin kita cetak dengan menambahkan efek dalam gambar kotak tersebut, sehingga gambar kotak yang biasa menjadi sebuah gambar kotak dengan tampilan yang berbeda dan menarik.

## **METODE PENELITIAN**

Menurut Purwanto (2008: 164) metode penelitian yaitu sebuah proses membutuhkan cara atau jalan yang disebut dengan metode dan sebuah paradigma dalam penelitian yang

memandang kebenaran sebagai suatu yang tunggal, objektif, universal dan dapat diverifikasi.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen yaitu *one group design pre-test post-test*.

Menurut Sugiyono (2013: 80) wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Abuzar Azra (2015: 70) menyimpulkan bahwa populasi merupakan kumpulan dari seluruh unsur atau elemen atau unit pengamatan (observation unit) yang akan diteliti.

Adapun yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di Ma Riyadlul Anwar Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 18, dan menjadi populasi obyeknya adalah hanya terbatas pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *3Ds Max Maker*.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki

oleh populasi tersebut Sugiyono (2010: 81). Pendapat lain mengatakan sampel adalah “sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu” Margono (2010: 121). Selain itu sampel merupakan kelompok kecil yang secara nyata diteliti dan ditarik kesimpulan dari padanya (Sukmadinata, 2011: 250).

Karena jumlah populasi kelas XI Ma Riyadlul Anwar Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019 kurang dari 100 yaitu 21 siswa kelas XI dengan demikian, maka dalam penelitian ini tidak menggunakan model sampling sehingga penelitian ini disebut studi populasi (suharsimi arikunto 2007:134).

Menurut Riduwan (2013: 24) teknik pengumpulan data juga diartikan sebagai teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi.

Metode analisis data adalah merupakan tata cara yang harus diikuti

atau digunakan oleh peneliti dalam rangka menganalisis data yang sudah dikumpulkan untuk memperoleh kesimpulan. Dalam penelitian ini, data yang akan diperoleh adalah data pengaruh pengaruh Media *3Ds Max*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data terkait Pretest dan Posttest dapat dijabarkan pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest**

kode subjek	Sekor Tes TIK	
	<i>pre-test (01)</i>	<i>post-test (02)</i>
BIH	9	16
BNPB	12	16
BNH	15	15
BVA	14	18
EJP	9	13
LAG	12	20
LAM	8	18
LD	13	13
LDK	10	16
LJ	8	18
LKF	13	17
LON	16	17
LM	14	14
MR	11	20
NH	15	15
OH	16	19
PD	8	13
WEA	17	15
AH	9	14
BAML	15	13
H	18	11

Setelah mendapatkan data nilai hasil belajar, maka langkah yang dilakukan selanjutnya adalah membuat tabel kerja. Namun sebelum dibuatkan

tabel kerja rata-rata antara *pre test* dan *pos test*. Adapun tabel-tabel kerja yang dibuat dan dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Tabel Kerja Pengujian Hipotesis**

Kode subjek	Pre-test (X <sub>1</sub> )	Post-test (X <sub>2</sub> )	Gain (d) (X <sub>2</sub> - X <sub>1</sub> )	Xd (d-Md)	X <sup>2</sup> d
(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
BIH	9	16	7	3,715	13,801
BNPB	12	16	4	0,715	0,511
BNH	15	15	0	-3,285	10,791
BVH	14	18	4	0,715	0,511
EJP	9	13	4	0,715	0,511
LAG	12	20	8	4,715	22,231
LAM	8	18	10	6,715	45,091
LD	13	13	0	-3,285	10,791
LDK	10	16	6	2,715	7,371
LJ	8	18	10	6,715	45,091
LKF	13	17	4	0,715	0,511
LON	16	17	1	-2,285	5,221
LM	14	14	0	-3,285	10,791
MR	11	20	9	5,715	23,661
NH	15	15	0	-3,285	10,791
OH	16	19	3	-0,285	0,081
PD	8	13	5	1,715	2,941
WEA	17	15	-2	-5,285	27,931
AH	9	14	5	1,715	2,941
BAML	15	13	-2	-5,285	27,931
H	18	11	-7	-10,285	105,781
<b>262</b>	<b>331</b>	<b>69</b>	<b>0,000</b>		<b>384,281</b>
<b>12,476</b>	<b>15,761</b>	<b>3,285</b>			<b>31,522</b>

Berdasarkan hasil tabel di atas, setelah menyusun tabel kerja langkah selanjutnya adalah masukkan data kedalam rumus dari tabel kerja diatas, dapat diketahui nilai-nilai yang di dapatkan adalah antara lain:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{3,285}{\sqrt{\frac{384,281}{21(21-1)}}}$$

$$t = \frac{3,285}{\sqrt{\frac{384,281}{21(20)}}}$$

$$t = \frac{3,285}{\sqrt{\frac{384,281}{420}}}$$

$$t = \frac{3,285}{\sqrt{0,914}}$$

$$t = \frac{3,285}{0,956}$$

$$t = 3,436$$

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan data yang diperoleh dan setelah menganalisis menggunakan rumus *t-test* dapat kita ketahui  $O_1 = 262$  adalah nilai sebelum melakukan tindakan *pre-test*) dan  $O_2 = 331$  adalah nilai setelah melakukan tindakan (*post-test*)sedangkan  $d = 69$  adalah nilai mean deviasi dari *post-test* dan *pre-test*, dan  $\sum x^2d = 384,281$  adalah nilai hasil perpangkatan  $x^d$ . Setelah semua nilai telah diketahui maka dari hasil uji *t-test* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,436 maka berdasarkan taraf signifikan 5% dan  $d.b = 20$  ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil ( $H_a$ ) yang dinyatakan dalam tabel distribusi  $t_{tabel}$  adalah 2,086. Bila peluang kesalahan 5% maka taraf kepercayaan ini disebut dengan taraf signifikansi. Dari hasil analisis korelasi ditemukan koefisien korelasi 0,05 dan untuk signifikan 5%. Kenyataan ini

menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  ( $3,436 > 2,086$ ), karna  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  maka penelitian ini *signifikan*. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa “ada pengaruh media *3Ds Max Maker* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran TIK di MA Riyadlul Anwar kabupaten lombok tengah tahun pelajaran 2018/2019.

Seperti yang dilihat dari hasil penelitian bahwa ada beberapa siswa yang memiliki skor awal tinggi saat di terapkan media *3Ds Max Maker* nilai skornya menjadi turun dan sebaliknya banyak siswa juga siswa yang memiliki skor rendah sebelum perlakuan dan setelah perlakuan nilainya meningkat. Dalam tahap ini peneliti harus mengetahui hipotesis yang menyatakan ada pengaruh ( $H_a$ ) atau malah sebaliknya yang menyatakan tidak ada pengaruh atau perbedaan ( $H_o$ ).

## KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dan proses analisis data diperoleh hasil

penelitian di MA Riyadlul Anwar Kabupaten Lombok Tengah masih berjalan satu arah. sehingga hasil belajar siswa juga kurang maksimal. Diketahui dari hasil uji *t-test* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,436 maka berdasarkan taraf signifikan 5% dan  $d.f = 20$  ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil ( $H_a$ ) yang dinyatakan dalam tabel distribusi  $t_{tabel}$  adalah 2,086. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $3,436 > 2,086$ ), karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  maka penelitian ini *signifikan*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. 2010. Wawancara. Palembang : Pt Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2010 Hipotesis Penelitian. Jakarta: Selamba Medika
- Cristicos. Daryanto, 2010. Konsep Dalam Pembelajaran. Jakarta: Upi Press.
- Dale . 2013 Manfaat Media Pembelajaran, Surabaya; Pustaka Belajar.
- Fleming, Arsyad. 2013. Konsep Dalam Pembelajaran. Jakarta: Dekdikbud.
- Gerlach, Ely. 2013. Konsep Dalam Pembelajaran. Jogjakarta; Pustaka Belajar.
- Kustandi dan Sutjipto. 2011 Konsep Dalam Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo.
- Hamdani. 2011. Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Persada.
- Haka MJ, 2006 .Pengertian *3Ds Max Maker*. Bandung: Sumber Belajar.
- Kemp, Dayton. 2013. Manfaat Media Pembelajaran. Bandung: Upi Press