

**PENERAPAN MEDIA *SKETCHUP* DAN MODEL PEMBELAJARAN  
*EXPLICIT INSTRUCTION* DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

**Noviar Rahman Maulana**

S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
E-mail: [noviarmaulana@mhs.unesa.ac.id](mailto:noviarmaulana@mhs.unesa.ac.id)

**Hendra Wahyu Cahyaka**

Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *SketchUp* dalam proses pembelajaran, dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Explicit Instruction* dalam proses pembelajaran.

Metode penelitian artikel ini dilakukan dengan studi literatur terhadap beberapa hasil penelitian terdahulu. Data yang diambil berupa hasil kelayakan dan hasil belajar siswa dari beberapa artikel atau jurnal. Kemudian, dilakukan peninjauan kembali untuk mengetahui hasil perbandingan antara presentase kelayakan dan perolehan hasil belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penggunaan media *SketchUp* dari beberapa hasil penelitian artikel atau jurnal.

Hasil perbandingan kelayakan media *SketchUp* dari beberapa jurnal yang sudah direview ternyata mendapatkan hasil dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan salah satu jurnal dari Priyo Nur Cahyanto (2019) dimana hasilnya menyatakan bahwa kelayakan validasi yang sudah dinyatakan valid oleh 3 validator, pada aspek ilustrasi dengan nilai 83,33% sebagai nilai tertinggi. Media visual tiga dimensi tersebut memiliki keunggulan yang ditunjukkan pada aspek ilustrasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Sedangkan penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* juga dinyatakan layak dijadikan sebagai proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Qorri Aina (2016) dimana hasil belajar di kelas eksperimen terdapat peningkatan pada hasil belajar lebih baik daripada kelas kontrol.

**Kata Kunci** : *SketchUp*, *Explicit Instruction*, Kelayakan, Peningkatan Hasil Belajar

**Abstract**

This study aims to determine the feasibility of media *SketchUp* in the learning process, and to determine the increase in student learning outcomes by applying the model *Explicit Instruction* in the learning process.

The research method of this article was carried out by studying the literature on some of the results of previous research. The data taken is in the form of eligibility results and student learning outcomes from several articles or journals. Then, a review was carried out to determine the results of the comparison between the percentage of feasibility and acquisition of learning outcomes from the control class and the experimental class in the use of media *SketchUp* from several research articles or journals.

The results of the comparison of the feasibility of media *SketchUp* from several journals that have been reviewed are in the very feasible category for use as a learning medium. This is in line with one of the journals from Priyo Nur Cahyanto (2019) where the results state that the validation of validation has been declared valid by 3 validators, in the illustration aspect with a value of 83.33% as the highest value. Three-dimensional visual media has advantages shown in the illustration aspect, it can increase interest and learning outcomes. While the application of the learning model is *Explicit Instruction* also declared worthy of being used as a learning process. This is in line with research Qorri Aina (2016) in which the learning outcomes in the experimental class there is an increase in better learning outcomes than the control class.

**Keywords** : *SketchUp*, *Explicit Instruction*, Eligibility, Improved Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional berupa satuan pendidikan formal yang menerapkan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah (PPRI No.17 Tahun 2010, Pasal 1 ayat 15). Program pendidikan pada Sekolah Menengah Kejuruan dapat mempersiapkan siswanya menjadi lulusan yang memiliki keterampilan dan pengetahuan profesional untuk mempersiapkan pekerjaan di masa depan. Di sekolah kejuruan, diajarkan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan jurusan dan ilmu profesi.

Proses belajar mengajar dapat dikatakan optimal jika menerapkan berbagai model pembelajaran. Menurut Trianto (2011:22), berpendapat bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan adanya desain dan model pembelajaran guna membantu dan membekali siswa serta berfungsi memberikan suatu aktivitas kepada peserta didik.

Arsyad (2016:3) mengatakan jika media yang digunakan oleh pendidikan sering dikatakan sebagai alat atau gambar yang memiliki fungsi sebagai penangkap, memproses dan merangkum dalam bentuk visual maupun verbal.

Media *SketchUp* merupakan suatu program grafis yang memberikan hasil berupa sketsa gambar yang berbentuk tiga dimensi. Aplikasi ini berguna untuk mendesain dan membuat objek 3D dengan skala perbandingan panjang, tinggi, dan lebar. Aplikasi ini juga lebih mudah dalam segi pengeditannya dibandingkan dengan aplikasi grafis lainnya.

Aunurrahman (2009:169), menyatakan bahwa model *Explicit Instruction* (pengajaran langsung) adalah sebuah model pembelajaran yang fokus terhadap penerapan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk melakukan kontrol terhadap aktivitas akademik siswanya.

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dijelaskan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media *SketchUp* dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Explicit Instruction* dalam proses pembelajaran?

Sejalan dengan rumusan masalah yang sudah disebutkan, dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan atau kelayakan media *SketchUp* dalam proses pembelajaran.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Explicit Instruction* dalam proses pembelajaran.

Menurut Djoko Darmawan (2009:1), *Google SketchUp* merupakan program grafis yang memberikan hasil berupa sketsa gambar grafik 3D. Aplikasi ini berguna untuk mendesain dan membuat objek 3D dengan skala perbandingan tinggi, panjang dan lebar. Aplikasi ini

juga lebih mudah dalam segi pengeditannya dibandingkan dengan aplikasi grafis lainnya. Aplikasi juga memiliki keunggulan berupa kecepatan dan kemudahan dalam pembuatan desain dan memiliki perbedaan dengan aplikasi grafis lainnya.

Aplikasi ini memiliki *toolbar* yang sederhana dan memiliki tampilan dan sistem penggambaran yang mudah dimengerti. Baik digunakan untuk desain peta, rumah atau bangunan lainnya yang digunakan untuk model pembelajaran. *SketchUp* memiliki sistem yang fleksibel karena bisa membaca atau menerima data dalam format \*.dwg atau \*.dxf dari file *AutoCAD*, \*.3ds dari *3dstudio Max*, \*.jpg, dan \*.ddf. Disamping itu, file yang dibuat di aplikasi ini tidak rumit dalam proses pengekspor data ke berbagai format.

Menurut Suprijono (2009:46), model pembelajaran merupakan suatu model yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran.

Arends (2001:264) menyatakan bahwa *Explicit Instruction* atau Pembelajaran Langsung digunakan untuk upaya meningkatkan penguasaan keterampilan dan pengetahuan faktual yang bisa diajarkan secara *step by step*.

Model *Explicit Instruction* merupakan model pembelajaran yang lebih mengedepankan pendekatan personal guru dan siswa sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan dibawah bimbingan guru. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih dekat dengan guru secara internal, sehingga tidak lagi memperlakukan mereka untuk bertanya tentang masalah yang tidak mereka pahami (Yudha, dkk. 2014:3)

Huda (2013:187), berpendapat bahwa saat menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* dapat berupa ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja sama kelompok. Ini digunakan untuk menyampaikan kursus yang secara langsung diubah oleh guru menjadi siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, bahwa penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam penerapannya harus seefisien mungkin agar guru dapat merancang waktu yang digunakan dengan tepat.

Pada model pembelajaran ini terdapat lima tahap yaitu persiapan menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, mendemostrasikan pengetahuan, penerapan bimbingan pelatihan, me-review pemahaman, memberikan *feedback*, dan memberikan pelatihan untuk kesempatan selanjutnya.

Fauzan (2011:6-7), berpendapat jika kelayakan merupakan sebuah proyek yang mengukur 4 jenis kelayakan, yaitu teknologi, keuangan dan ekonomi, administrasi dan politik. Dari kedua jenis prinsip dalam teknis adalah validitas dan kecukupan. Efektif dapat berarti suatu proyek yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan.

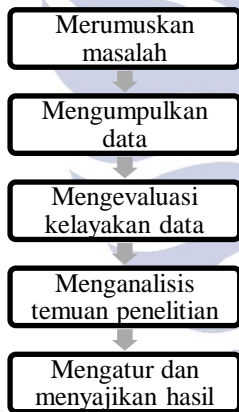
Menurut Nana Sudjana (2011:7), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan sikap secara menyeluruh yang tidak hanya dalam satu aspek potensi kemanusiaan. Hasil belajar yang dikategorikan oleh ahli pendidikan dilihat secara kompeherensif.

Bloom dalam Sudjana (2011:21), membagi menjadi tiga aspek yaitu :

1. Aspek Kognitif  
 Hasil belajar intelektual meliputi enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Dua aspek pertama disebut kognisi tingkat rendah, dan empat aspek terakhir termasuk dalam kognisi tingkat tinggi.
2. Aspek Afektif  
 Aspek ini berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban, evaluasi, pengorganisasian dan internalisasi.
3. Aspek Psikomotoris  
 Aspek yang berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan motorik akan berjalan dengan lancar tanpa dipikirkan ulang dan dilanjutkan dalam urutan yang benar.

**METODE PENELITIAN**

Menurut Cooper (1988), penelitian *literatur review* adalah suatu metode sistematis, akurat dan eksplisit yang digunakan untuk tujuan mengidentifikasi, menilai serta menggabungkan suatu kajian yang sudah ada dari karya-karya yang telah selesai dan didokumentasikan oleh para peneliti. Ada beberapa langkah mengenai *literatur review* penelitian menurut Cooper sebagai berikut:



**Gambar 1.** Langkah-langkah dalam melakukan penelitian (*literature review*) menurut Cooper (1988)

Kegiatan ini bertujuan untuk menemukan studi empiris yaitu kuantitatif, kualitatif, campuran dan argumen literatur dalam jurnal yang diterbitkan sejak tahun 2014 hingga 2019.

Kata kunci yang digunakan adalah “media *SketchUp*” dan “model pembelajaran *Explicit Instruction*”. Data base yang dipakai untuk penelitian literatur ini adalah *Google Scholar*.

Proses analisa yang dijelaskan menurut Cooper (1988), merupakan pembimbing dalam kajian sistematis literatur yang tepat. Kemudian, peneliti memberikan batasan dalam pencarian literatur kata kunci yang ditemukan. Kutipan dari sumber termasuk dalam bagian hasil akan disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1.** Sumber Referensi terkait dengan Pertanyaan Penelitian

| Kata Kunci                                     | Sumber  |
|--|---|
| Media <i>SketchUp</i>                          | Ali Ando Ryan Tama (2019), Priyo Nur Cahyanto (2018), Rendy Krisdianto (2018), Rohmatul A’ini (2019), Teuku Sayuti (2017) |
| Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> | Andreas Wahyu Adi (2014), Bagus Juniawan (2019), Dewi Sismira (2018), Hasriani (2016), Qorri Aina (2016)                  |

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Penerapan Media *SketchUp* terhadap Hasil Belajar Siswa**

1. Beberapa penelitian telah mencoba menerapkan media *SketchUp* dalam pembelajaran. Dengan adanya penerapan ini dapat merubah hasil belajar siswa menjadi yang lebih baik saat pembelajaran. Studi literatur ini akan membahas lima artikel sesuai dengan tema peneliti yang akan di-*review* sebagai berikut.

**Tabel 2.** Sumber dari Beberapa Literatur Mengenai Penggunaan Media *SketchUp* Terhadap Proses Pembelajaran

| Penggunaan Media <i>SketchUp</i> terhadap Proses Pembelajaran  |   |
|--|---|
| Sumber   | Deskripsi   |
| Ali Ando Ryan Tama (2019), “Pengembangan Media <i>SketchUp</i> dengan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> pada Materi Menggambar Detail Kusen Pintu dan Jendela Kelas XI DPIB di SMKN 2 Bojonegoro” | Penelitian ini dilatarbelakangi dengan sarana dan prasarana yang tergolong sudah memadai untuk dilakukan pengajaran berbasis komputer, akan tetapi perangkat tersebut kurang dimaksimalkan sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media <i>SketchUp</i> dengan pembelajaran model <i>Project Based Learning</i> . Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development (R&amp;D)</i> . Subyek penelitian adalah siswa kelas XI DPIB 1 yang berjumlah 30 siswa dan objek. |
| Priyo Nur Cahyanto (2018), dengan judul “Pengembangan Media Visual Tiga Dimensi <i>SketchUp</i> pada   | Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media visual tiga dimensi <i>SketchUp</i> dan mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media visual tiga dimensi <i>SketchUp</i> pada   |

|   |   |
|---|---|
| Materi Pelajaran Menggambar Potongan Rumah Sederhana 1 Lantai Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 3 Surabaya”.   | mata pelajaran dengan perangkat lunak.Desain penelitian menggunakan metode penelitian <i>Research dan Development (R&amp;D)</i> . Sedangkan instrumen yang digunakan adalah validasi tiga dimensi dan tes hasil belajar.Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu guru pengajar mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dan siswa kelas XI Teknik Gambar Bangunan 1 berjumlah 22 siswa.  |
| Rendy Krisdianto (2018)<br>“Penerapan Media <i>SketchUp</i> Pada Model Pembelajaran Langsung Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Bendo Magetan”.                           | Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media <i>SketchUp</i> , mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan mengetahui hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah <i>pre-experimental designs</i> dengan desain penelitian <i>one-shot case study</i> . Subyek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XI TGB SMK Negeri 1 Bendo Magetan sebanyak 36 siswa dan dilakukan selama dua kali pertemuan.  |
| Rohmatul A’ini (2019)<br>“Penerapan Media <i>SketchUp</i> dengan Model Pembelajaran langsung pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pembuatan Gambar Detail Konstruksi Jembatan di SMKN 1 Mojokerto” | Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar antara siswa yang menggunakan media <i>SketchUp</i> dan tidak menggunakan media <i>SketchUp</i> , mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan media <i>SketchUp</i> , dan untuk mengetahui kelayakan media <i>SketchUp</i> . Jenis penelitian ini menggunakan <i>Quasi Experimental Design</i> dengan desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> . Penelitian ini dilakukan pada semester genap 2018/2019 di SMKN 1 Mojokerto. Sampel yang digunakan adalah kelas XI DPIB 1 sebagai kelas eksperimen dan XI DPIB 2 sebagai kelas kontrol. |
| Teuku Sayuti (2017),<br>“Penerapan Media 3D <i>SketchUp</i> pada Kompetensi   | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan guru mengajar selama pembelajaran dengan menggunakan media 3D  |

|   |   |
|---|---|
| Dasar Mengintegrasikan Persyaratan Gambar Proyeksi Piktorial Berdasarkan Aturan Gambar Proyeksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” | <i>SketchUp</i> , mengetahui kegiatan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media 3D <i>SketchUp</i> dan mengetahui perubahan peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media tiga dimensi <i>SketchUp</i> . |
|---|---|

2. Kelayakan penggunaan media *SketchUp* terhadap proses pembelajaran yang direkapitulasi menggunakan skala Likert dengan tabel berikut.

Penentuan presentase skor penilaian ditentukan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Rumus : } P(\%) = \frac{\sum F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Presentase penilaian kelayakan media yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat deskripsi dengan menggunakan Tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 3.** Penilaian Kuantitatif Validasi

| Presentase (%) | Keterangan   |
|----------------|--------------|
| 0 – 20         | Tidak Layak  |
| 21 – 40        | Kurang Layak |
| 41 – 60        | Cukup        |
| 61 – 80        | Layak        |
| 81 – 100       | Sangat Layak |

Sumber : Riduwan (2015:13)

Kemudian hasil analisa akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Angka Presentase Rata-Rata Hasil Kelayakan

| No. | Sumber Jurnal             | Angka Presentase (%) | Skala Likert | Ket          |
|-----|---------------------------|----------------------|--------------|--------------|
| 1.  | Rendy Krisdianto (2018)   | 93,33%               | 81-100       | Sangat Layak |
| 2.  | Priyo Nur Cahyanto (2018) | 80%                  | 61-80        | Layak        |
| 3.  | Rohmatul A’ini (2019)     | 86,6%                | 81-100       | Sangat Layak |
| 4.  | Ali Ando Ryan Tama (2019) | 83,85%               | 81-100       | Sangat Layak |
| 5.  | Teuku Sayuti (2017)       | 86%                  | 81-100       | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa dari beberapa jurnal yang sudah direview memiliki hasil rata-rata dalam kategori sangat layak.

Penerapan media *SketchUp* dalam proses pembelajaran juga merupakan salah alternatif yang dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar.

Rendy Krisdianto (2018), dalam artikelnya yang berjudul “Penerapan Media *SketchUp* Pada Model Pembelajaran Langsung Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Bendo Magetan”, menyatakan bahwa penggunaan media tiga dimensi *SketchUp* dengan model pengajaran langsung mendapatkan perubahan dalam hasil belajar siswa. Sehingga media ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu pilihan alternatif media pembelajaran di dalam kelas.

Hal ini sejalan dengan salah satu artikel dari Priyo Nur Cahyanto (2019), dimana hasilnya menyatakan bahwa kelayakan validasi yang dinyatakan valid oleh 3 validator, pada aspek ilustrasi dengan nilai 83,33% sebagai nilai tertinggi. Media visual 3D tersebut memiliki keunggulan pada aspek ilustrasi yang menampilkan gambar yang jelas dan bentuk yang sebenarnya, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Sehingga dapat dikatakan bahwa media *SketchUp* mampu dan layak digunakan sebagai media pembelajaran guna adanya peningkatan hasil belajar siswa, daripada menggunakan media konvensional.

### Penerapan Model *Explicit Instruction* terhadap Hasil Belajar Siswa

1. Beberapa penelitian telah mencoba menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* dalam pembelajaran. Dengan adanya penerapan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa saat pembelajaran. Hal tersebut akan dibahas dalam artikel yang sudah di-review.

**Tabel 5.** Sumber dari Beberapa Literatur Mengenai Penggunaan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Terhadap Proses Pembelajaran

| Penggunaan Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> terhadap Proses Pembelajaran  |   |
|---|---|
| Sumber  | Deskripsi   |
| Andreas Wahyu Adi (2014), dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Model <i>Explicit Instruction</i> dengan Media <i>Auto CAD 3D</i> dan Konvensional pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 5 Surabaya” | Penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> dengan media <i>Auto CAD 3D</i> dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>True Eksperimental Design</i> dengan model “ <i>Posttest Only Control Design</i> ”. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI GB1 sebanyak 31 orang sebagai |

|  |   |
|--|---|
|  | kelas kontrol dan XI GB2 sebanyak 33 orang sebagai kelas eksperimen.  |
| Bagus Juniawan (2019), dengan judul “Pengembangan Media CD Interaktif pada Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di Kelas XI SMK Negeri 3 Surabaya”.                            | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media CD interaktif dan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar setelah diterapkan media menggunakan CD interaktif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .   |
| Dewi Sismira (2018) “Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Dinamis Kelas XI Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang”. | Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran <i>explicit instruction</i> pada mata pelajaran Pemrograman Web Dinamis kelas XI jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode <i>quasi eksperimental design</i> .         |
| Hasriani (2016), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode <i>Trial dan Error</i> Melalui Pengajaran <i>Explicit Instruction</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X TGB di SMK Negeri 1 Mojokerto”.     | Tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan metode <i>Trial and Error</i> melalui pengajaran langsung ( <i>explicit instruction</i> ) pada mata pelajaran mekanika teknik. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis <i>True Eksperimental Design</i> dengan model “ <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> ”. |
| Qorri Aina (2016), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> Menggunakan Media Video Tutorial pada Standar Kompetensi Menggambar Rumah Tipe 40  | Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penerapan model <i>Explicit Instruction</i> dengan menggunakan media video tutorial pada standar kompetensi rumah tipe 40 kelas XI TGB SMK Negeri 1 Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis <i>True Eksperimen Design</i> dengan model “ <i>Posttest-</i>  |

|  |                               |
|--|-------------------------------|
| dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI TGB di SMK Negeri 1 Sidoarjo”. | <i>Only Control Design</i> ”. |
|--|-------------------------------|

- Hasil belajar peningkatan siswa setelah diterapkannya model *Explicit Instruction* dapat dilihat tabel sebagai berikut.

**Tabel 6.** Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa dan Ketuntasan Belajar

| No. | Sumber Jurnal            | Nilai Rata-rata |                  | Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) |
|-----|--------------------------|-----------------|------------------|---|
|     |                          | Kelas Kontrol   | Kelas Eksperimen |   |
| 1.  | Andreas Wahyu Adi (2014) | 77,71           | 82,64            | 75                                      |
| 2.  | Bagus Juniawan (2019)    | 74,00           | 90,66            |   |
| 3.  | Dewi Sismira (2018)      | 77,75           | 82,48            |   |
| 4.  | Hasriani (2016)          | 74,76           | 81,34            |   |
| 5.  | Qorri Aina (2016)        | 75,17           | 81,60            |   |

Sedangkan berdasarkan dari tabel di atas, pada penggunaan model pembelajaran *Explicit Instruction* dari beberapa sumber jurnal yang direview hasilnya nilai rata-rata kelas eksperimen sudah melampaui standar nilai KKM dan terdapat peningkatan pada nilai rata-rata antara kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran selain *Explicit Instruction* dengan kelas eksperimen yang menerapkan model *Explicit Instruction*. Pada perbandingan hasil belajar dari beberapa penelitian ternyata cukup signifikan berbeda dari setiap kelas.

Dapat dilihat pada tabel di atas, bahwa hasil perolehan hasil belajar dari penelitian Qorri Aina (2016) khususnya pada kelas eksperimen masih belum unggul daripada hasil perolehan Bagus Juniawan (2019).

Penerapan model *Explicit Instruction* dalam artikel Qorri Aina (2016), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Menggunakan Media Video Tutorial pada Standar Kompetensi Menggambar Rumah Tipe 40 dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI TGB di SMK Negeri 1 Sidoarjo”, menunjukkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan menggunakan video tutorial dalam kelas eksperimen mengahasil hasil belajar rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hal ini sejalan dengan penelitian dari Andreas Wahyu Adi (2014), dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Model *Explicit Instruction* dengan Media *Auto CAD 3D* dan Konvensional pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 5 Surabaya”, yang menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan perubahan hasil belajar yang cukup signifikan antara siswa yang menggunakan model *Explicit Instruction* dengan media *AutoCAD 3D* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Sehingga, model *Explicit Instruction* mampu dan layak digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa lebih memahami dengan mudah materi yang diajarkan oleh guru.

Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa, daya pikir dan daya tarik minat siswa sudah signifikan meningkat ketika proses pembelajaran diberikan adanya inovasi dalam media pembelajaran dengan menggunakan media *SketchUp*. Pada hasil belajar yang ditunjukkan dari setiap kelas kontrol dan kelas eksperimen yang cukup, agar lebih menarik harus disesuaikan juga dengan materi untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, dari aspek penjelasannya dalam penggunaan media bisa dikembangkan lebih baik lagi secara jelas sehingga siswa lebih mudah mencerna dan memahami materi.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil studi literatur yang dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Penggunaan media *SketchUp* sangat efektif berpengaruh dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami pembelajaran
- Pada hasil kelayakan penggunaan media *SketchUp* dalam beberapa jurnal menyatakan bahwa sangat layak untuk digunakan dan diterapkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
- Pada hasil belajar dari beberapa jurnal yang sudah direview penggunaan model *Explicit Instruction* terdapat hasil peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan, meskipun dalam hasil perolehan sama-sama cukup baik.

### Saran

Berdasarkan beberapa kesimpulan hasil studi literatur kemudian dapat diajukan saran sebagai berikut:

- Sebaiknya penggunaan media *Sketchup* ini dapat diterapkan di seluruh sekolah dalam menambah fasilitas media pembelajaran, terutama dapat meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan serta memenuhi ketuntasan belajar siswa, sedangkan bagi guru dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran.

2. Tetapi dengan adanya penggunaan media *SketchUp* ini harus disesuaikan atau dicocokkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, agar tidak terjadi ketidakpahaman ketika proses belajar mengajar berlangsung. Serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A'ini, Rohmatul. 2019. *Penerapan Media SketchUp dengan Model Pembelajaran langsung pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pembuatan Gambar Detail Konstruksi Jembatan di SMKN 1 Mojokerto*. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Surabaya
- Adi, Andreas Wahyu. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Model Explicit Instruction dengan Media AutoCAD 3D dan Konvensional pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 5 Surabaya*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Vol. 3 (1)
- Aina, Qorri. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Menggunakan Media Video Tutorial pada Standar Kompetensi Menggambar Rumah Tipe 40 dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI TGB di SMK Negeri 1 Sidoarjo*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Vol. 1 (1)
- Ando, Ali. 2019. *Pengembangan Media SketchUp dengan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Materi Menggambar Detail Kusen Pintu dan Jendela Kelas XI DPIB di SMKN 2 Bojonegoro*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Vol. 5 (1)
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cooper, H. 1998. *The Structure of Knowledge Synthesis: A Taxonomy of Literature Reviews. Knowledge in Society*. California: Sage Publications
- Darmawan, Djoko. 2009. *Google SketchUp Mudah dan Cepat Menggambar 3 Dimensi*. Yogyakarta: ANDI.
- Hasriani. 2016. *Pengaruh Penggunaan Metode Trial dan Error Melalui Pengajaran Explicit Instruction Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X TGB di SMK Negeri 1 Mojokerto*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Vol. 2 (2)
- Jurniawan, Bagus . 2019. *Pengembangan Media CD Interaktif pada Model Pembelajaran Explicit Instruction Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di Kelas XI SMK Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Vol. 5 (2)
- Krisdianto, R. 2018. *Penerapan Media 3D Sketchup pada Model Pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Bendo Magetan*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Vol. 2 (2)
- Nur, Priyo. 2018. *Pengembangan Media Visual Tiga Dimensi SketchUp pada Materi Pelajaran Menggambar Potongan Rumah Sederhana Satu Lantai Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Vol. 2 (2)
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Jawa Barat: Alfabeta.
- Sayuti, Teuku. 2017. *Penerapan Media 3D SketchUp pada Kompetensi Dasar Mengintegrasikan Persyaratan Gambar Proyeksi Piktorial Berdasarkan Aturan Gambar Proyeksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Vol. 1 (1)
- Sismira, Dewi, dkk. 2018. *Pengaruh Metode Pembelajaran Explicit Instruction Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Dinamis Kelas XI Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika. Vol. 6 (1)
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.