

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ADOBE PHOTOSHOP DI SMK KARSA
MULYA PALANGKA RAYA****The Implementation Of Learning Media Using Video To Improve Adobe
Photoshop Learning Outcomes At Smk Karsa Mulya, Palangka Raya****¹Asep Gunawan dan ²Agung Riadin**¹Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia²Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia**ARTIKEL INFO**Diterima
Agustus 2020Dipublikasi
September 2020**ABSTRAK**

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berusaha memecahkan atau menjawab masalah yang dihadapi pada subjek penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran *Adobe Photoshop* kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan nilai dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama dua siklus, bahwa dapat disimpulkan: penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari rata-rata pra tindakan dengan nilai 41,08, rata-rata siklus I dengan nilai 73,33 dan pada siklus II memperoleh nilai 90,90 dengan ketuntasan yang ditetapkan yaitu 100%.

Kata kunci: Media Video, Hasil Belajar, Adobe Photoshop

ABSTRACT

Method V in this study is to use Classroom Action Research (CAR) which seeks to solve or answer the problems faced on the research subject. The results of this study indicate that using video media can improve learning outcomes of students in the learning of Graphic Design X Multimedia Vocational School Karsa Mulya Palangka Raya. This is based on the results of research results obtained in the learning activities carried out for two cycles, that it can be concluded: the use of video media can improve student learning outcomes, can be seen from the average pre-action with a value of 41,08, the average cycle I with a value of 73,33 and in the fifth cycle obtained a value of 90,90 with a specified completeness of 100%.

Keywords: Video Media, Learning Outcomes, Graphic Design

*e-mail :
agung_riadin@yahoo.co
m

Orcid :

PENDAHULUAN

Dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan secara tidak langsung sarana dan prasarana menjadi sebuah bagian yang terpenting dalam mendukung keberlangsungannya proses pelaksanaan belajar mengajar.

Pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dalam suatu suasana tertentu yaitu waktu belajar mengajar. Adapun masalah yang sangat berhubungan yaitu : tujuan pembelajaran, siswa yang belajar, guru yang mengajar, bahan yang diajarkan, bahan alat bantu dalam mengajar, tata cara dalam penilaian dan situasi dalam pengajaran.

Dalam hal itu, peserta didik juga dibekali ilmu pengetahuan dengan berbagai mata pelajaran, baik dari mengembangkan kemampuan komunikasi visual dalam media cetak, maupun media digital. Salah satu potensi keahlian yang dapat membekali peserta didik dalam komunikasi digital adalah Desain Grafis. Dalam keahlian Adobe Photoshop ini mempelajari cara menggunakan tool-tool agar dapat membuat sebuah desain dalam merancang dan mengembangkan multimediasain, salah satunya yaitu mempelajari materi program aplikasi pengolah Adobe Photoshop *Adobe Photoshop*. Hal itu tentunya, materi ini bukannya materi yang mudah bagi guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam jangka waktu per-sekolahan yang sangat terbatas.

Banyaknya hambatan yang telah menjadi kendala dalam kelancaran kegiatan belajar. Diantaranya kurangnya kelengkapan fasilitas belajar, minimnya media yang digunakan, metode mengajar yang digunakan, kesibukan pengajar, serta ketidakmandirian siswa dalam mencari sebuah informasi sehingga menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dengan maksimal. Berbagai masalah ini telah diakui oleh kepala sekolah

SMK Karsa Mulya Palangka Raya sehingga berakibat terhadap penurunan kreatifitas peserta didik dalam mata pelajaran Adobe Photoshop.

Guru merupakan salah satu sumber informasi bagi seorang peserta didik. Sehingga ini dapat menimbulkan sikap tidak kreatif dan tidak mandiri bagi peserta didik. Pengajar pun pada umumnya hanya memanfaatkan sumber belajar seadanya. Kesibukan mereka diluar kegiatan belajar mengajar terkadang dapat menyulitkan mereka dalam mengembangkan buhan belajar mandiri bagi peserta didik. Selain itu juga, banyaknya materi yang harus disampaikan serta waktu yang terbatas mengakibatkan materi tidak tersampaikan seluruhnya dengan baik. Banyaknya kekurangan media dalam pembelajaran sehingga peserta didik banyak bermalasan dalam belajar, peserta didik banyak yang kurang aktif dan bingung dalam menjalani pelajaran Adobe Photoshop. Kurangnya pengetahuan peserta didik sehingga dalam belajar masih banyak yang belum mengetahui fungsi dan kegunaan aplikasi-aplikasi Adobe Photoshop terutama *adobe photoshop*. Dan Kurangnya hasil belajar peserta didik kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya pada mata pelajaran *Adobe Photoshop* dari 34 orang peserta didik hanya beberapa orang saja yang mendapatkan nilai Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah.

Dengan adanya hambatan tersebut, maka perlu adanya sebuah strategi pembelajaran yang baik agar dapat meningkatkan kualitas dan agar dapat mengoptimalkan pembelajaran. Salah satu yang dapat mempengaruhi pembelajaran tersebut yaitu dalam penggunaan media dan sumber belajar. Media juga dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka dan secara mandiri. Dalam penggunaan media dalam sumber belajar mandiri dapat meningkatkan pemahaman dan

pengalaman peserta didik sehingga siswa tidak hanya mendapatkan materi dari pembelajaran tatap muka.

Adapun media yang dapat memenuhi ciri-ciri diatas adalah video. Dengan demikian video merupakan suatu media yang cocok untuk menjelaskan materi secara terstruktur untuk kegiatan belajar yang dapat membantu peserta didik. Sehingga dengan video juga peserta didik dapat mencapai taraf tuntas dalam belajar secara mandiri. Dan peserta didik juga tidak dapat belajar materi berikutnya jika belum menyelesaikan materi sebelumnya. Media pembelajaran video juga bersifat simple karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja baik secara mandiri ataupun kelompok.

Adapun kelebihan dari bentuk media pembelajaran video memiliki ukuran relative kecil, dapat disimpan di *flesdisk* sehingga dapat dibawa kemana-mana. Bahkan pembelajaran video juga dapat dipergunakan secara *off-line* dan *on-line* tergantung pendidik dan peserta didik sebagai pengguna langsung. Peserta didik juga dapat belajar dimana dan kapan saja yang penting terdapat komputer atau juga dapat menggunakan handphone. Dan peserta didik juga dapat mengetahui hasil belajar dengan cara selalu mengikuti evaluasi yang tersedia dalam video.

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa video sangat memiliki potensi yang besar untuk dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Hal ini disebabkan, karena sifatnya video yang sangat dirancang khusus untuk kegiatan sarana dalam belajar mandiri, ditambah dengan keunggulan elektronik. Selain itu juga, video dapat memberikan sebuah informasi secara terstruktur sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi tentang penggunaan aplikasi *adobe photoshop*.

Photoshop adalah sebuah program *desktop publishing* dan grafis yang sangat

terpopuler. *Photoshop* juga salah satu aplikasi yang populer di kalangan *photography* dan *art Adobe Photoshop* komputer. (Pujiriyanto, 2005)

Dalam buku lain *Adobe Photoshop* adalah aplikasi untuk pengolah gambar bitmap yang biasa dipakai oleh desainer grafik. Karena banyak fitur dan tool yang sangat memudahkan dalam pekerjaan memanipulasi gambar, pengolahan gambar web. (Komputer, 2007:14)

Adobe Photoshop adalah suatu wujud seni lukis untuk memberikan kebebasan *Desainer* dalam membuat atau mengatur sebuah desain agar menjadi sebuah ilustrasi, foto, tulisan dan garis agar menjadi komunikasi dalam menyampaikan sebuah pesan. (Noviana, 2018)

Adobe Photoshop adalah suatu ide atau rancangan yang memerlukan sebuah pemikiran dan memiliki jiwa seni dalam menyampaikan pesan informasi kepada seseorang dengan mengombinasikan sebuah huruf, gambar, angka, grafik, foto, dan ilustrasi. (Setiawan, Surakarta)

Hasil belajar ialah suatu kemampuan seorang peserta didik dalam memenuhi tahapan pencapaian suatu pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. (Kunandar, 2009)

Hasil belajar yaitu suatu kemampuan yang didapatkan setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. (Sudjana, 2006)

Dengan penggunaan media maka pemahaman peserta didik akan lebih meningkat jika peserta didik terlibat langsung aktif dalam kegiatan belajar, dengan guru memberikan kesempatan kepada peserta didik maka kreatifitas peserta didik akan terekplorasi lebih banyak lagi sehingga peserta didik lebih terampil dalam mendesain.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan proses pembelajaran dapat

mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peran guru dalam menentukan media pembelajaran harus tepat dan sesuai karena sangat penting untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran *Adobe Photoshop* pada kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya aktif dengan menggunakan media pembelajaran video.

Ada peningkatan hasil belajar *Adobe Photoshop* pada peserta didik dalam pembelajaran *Adobe Photoshop* dengan menggunakan media pembelajaran video pada kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya Tahun Pelajaran 2019/2020

praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Adapun bagian yang menjadi subjek dalam kegiatan ini adalah seluruh peserta didik Kelas XI Multimedia di SMK Karsa Mulya Palangka Raya yang berjumlah 39 orang diantaranya laki-laki 24 orang dan perempuan 15 orang.

Tabel I : Subjek Penelitian

No	Kelas	Banyaknya Peserta Didik	
		Laki-laki	Perempuan
I	XI Multimedia	24	15
Jumlah		39	

Sumber : Tata Usaha SMK Karsa Mulya Palangka Raya

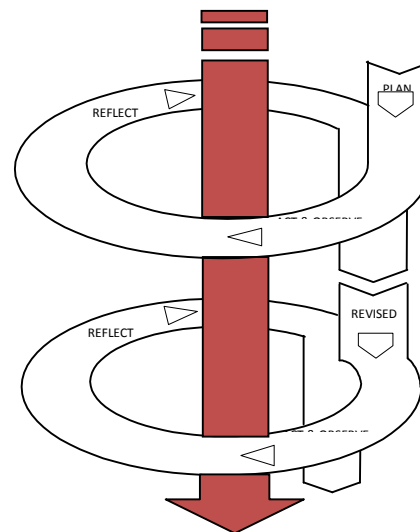
METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh peneliti untuk Penalaran praktik sosial mereka.[2]

Penelitian Tindakan Kelas ialah suatu penelitian yang dilakukan yang bertujuan untuk melihat kemampuan diri dan memperbaiki kualitas dalam proses kegiatan pembelajaran yang ada di dalam kelas, agar hasil belajar siswa dapat meningkat, sehingga aktifitas belajar siswa menjadi baik dan aktif. (Diplan, et al., 2018)

Dari pendapat diatas maka dapat diberikan kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah cara guru untuk memecahkan suatu permasalahan yang telah muncul di kelas melalui tindakan yang nyata serta bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki pembelajaran yang ada di dalam kelas. Dengan adanya penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki



Gambar 1 : Bagan siklus PTK Model Kemmis & McTaggart Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (Diplan dan M.Andi Setiawan,2018:33)

Teknik analisis data dalam PTK menggunakan data Kualitatif dan data Kuantitatif. Dalam data kualitatif diperoleh

dari hasil observasi terhadap peserta didik dan hasil observasi terhadap peneliti.

1. Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang dilakukan. Data kualitatif diperoleh dari aktivitas peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dengan menganalisis keaktifan peserta didik dan keefektifan pembelajaran yang akan di kelola peneliti/guru dengan menggunakan model pembelajaran video.

Menurut (Bidiningarti, 2010:38), bahwa untuk menilai kegiatan peserta didik dapat digunakan kategori sebagai berikut: (Bidiningarti, 2010)

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

2. Kuantitatif

Data kuantitatif berasal dari *pre-test* yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dan *post test* yang dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

a. Menghitung nilai rata-rata dengan rumus

$$M = \frac{\sum N}{N}$$

Keterangan:

$$\sum N$$

= Total nilai yang di peroleh peserta didik

N = Jumlah Peserta didik

M = Nilai Rata – rata

b. Menghitung Persentase ketuntasan secara klasikal dengan rumus

$$T = \frac{\sum s \geq 70}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TB = Ketuntasan Belajar Klasikal

= Peserta didik yang mendapatkan nilai 70 atau lebih

n = Banyak peserta didik

Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajarpesrta didik dengan penerapan model pembelajaran video. Peserta didik lebih aktif seperti percaya diri. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik mencapai nilai ketuntasan individu ≥ 70 dan secara klasikal terdapat 85% peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

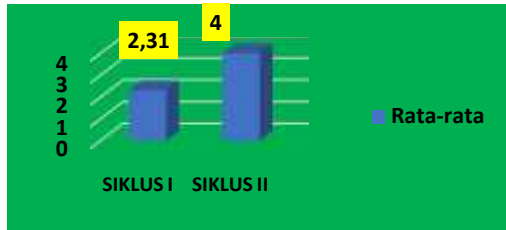
Hasil penelitian yang dilakukan pada dua siklus bahwa ada peningkatan hasil belajar pesrta didik dalm penggunaan media video pada mata pelajaran Adobe Photoshop, dapat dilihat tabel dibawah ini:

Keterangan	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal
Pre Test	41,08	23,08%
Post Test (Siklus I)	73,33	84,62%
Post Test (Siklus II)	90,90	100%

Tabel I :

Hasil Ketuntasan Klasikal Peserta didik

Adapun hasil aktivitas peserta didik dapat digambarkan melalui grafik dibawah ini:



Gambar 2 Grafik Aktifitas Peserta Didik Per-Siklus



Gambar 3 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Sesuai KKM

Berdasarkan hipotesis tindakan yang ditetapkan dalam bab sebelumnya, maka hipotesis tindakan tersebut akan teruji kebenarannya yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas Peserta Didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya Pada Saat Pembelajaran Adobe Photoshop Dengan Menggunakan Media Video

Dalam pengujian hipotesis tindakan terhadap aktivitas belajar peserta didik digunakan agar mengetahui kebenaran dalam peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang didapat pada siklus I, aktivitas peserta didik mendapatkan skor rata-rata 2,31 dengan kriteria cukup baik. Sedangkan pada siklus II, skor rata-rata 4 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini telah menunjukkan bahwa peserta didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka

Raya aktif pada saat pembelajaran Adobe Photoshop dengan menggunakan media video, sehingga hipotesis tindakan tersebut teruji kebenarannya.

2. Hasil Belajar Adobe Photoshop Peserta Didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya Dengan Menggunakan Media Video

Berdasarkan hasil tes dan data diperoleh pada tes awal, hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 41,08 (dibawah KKM ≥ 70) dengan ketuntasan kelasikal 23,08%. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 73,33 dengan ketuntasan klasikal 84,62%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar peserta didik mendapatkan memperoleh rata-rata 90,90 dengan ketuntasan klasikal 100%. Sehingga telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan yaitu hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal 100%. Hal ini membuktikan bahwa ada peningkatan hasil belajar Adobe Photoshop peserta didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya dengan menggunakan media video, maka hipotesis tindakan ini teruji kebenarannya.

a. Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Bahwa adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat di lihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh dua orang observer pada saat peneliti melakukan aktivitas belajar mengajar dengan menggunakan media video. Saat peneliti memberitahukan akan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video peserta didik sudah menunjukkan sikap keingintahuannya terhadap media video yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Dan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada siklus I dalam pembelajaran Adobe Photoshop yang

menerapkan media video saat pembelajaran berlangsung dicatat oleh pengamat/observer I (guru) memperoleh nilai 2,38 dengan kategori cukup baik dan observer II (mahasiswa) memperoleh nilai 2,25 dengan kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus II observer I (guru) memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat baik dan observer 2 (mahasiswa) mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat baik. Sehingga ada peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

b. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Dengan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dari setiap siklusnya juga memberikan kontribusi yang sangat baik terhadap hasil belajar peserta didik yang juga mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Dari yang sebelum dilakukannya tindakan pada siklus I dengan mendapatkan nilai 76,92% dari 39 orang peserta didik masih belum tuntas dan hanya 23,08% saja yang tuntas yang dalam hal ini dikategorikan sudah cukup baik. Tetapi, setelah dilakukan tindakan mengalami perubahan yaitu dengan nilai 84,62% dari 39 orang peserta didik telah tuntas belajar sehingga dikategorikan dalam kategori baik. Dan kembali mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus 2 yaitu 100% peserta didik telah tuntas dengan rata-rata 90,90 dengan demikian hal ini dikategorikan masuk dalam kategori baik. Dengan begitu bahwa pembelajaran media video yang peneliti terapkan dapat dikatakan berhasil dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik yang pada akhirnya memberikan manfaat yang positif seperti adanya peningkatan pemahaman peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media video dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan pada siklus I dan Siklus 2, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar *Adobe Photoshop* peserta didik Kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya dengan menggunakan media video lebih aktif, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata aktivitas peserta didik pada siklus I yaitu 2,31 menjadi 4 pada siklus 2.
2. Ada peningkatan hasil belajar *Adobe Photoshop* menggunakan media video pada peserta didik kelas XI Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil rata-rata siklus I yaitu 74,56 dengan persentase ketuntasan klasikal 79,41%, dan meningkat menjadi 91,03 dengan persentase ketuntasan klasikal 100% pada siklus II.

Adapun saran dalam penelitian ini bagi Kepala Sekolah, diharapkan menyarankan kepada guru untuk menggunakan media video pada mata pelajaran *Adobe Photoshop*, khususnya pada materi penggunaan *menu* dan *toolbo XI Adobe Photoshop*. Bagi Guru, diharapkan lebih terampil memadukan materi pembelajaran dengan menggunakan media video supaya setiap materi yang disampaikan dapat dipahami peserta didik dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bidininggarti. (2010). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesa.
- Diplan, & Setiawan, M. A. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Serta Panduan Bagi Guru Kelas dan Guru Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

- Komputer, W. (2007:14). *Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kunandar. (2009). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Noviana. (2018). *Adobe Photoshop Percetakan Kompetensi Keahlian Multimedia*. Surakarta: CV. Mediatama.
- Permadi, Ade Salahudin & Muchlis Saini. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Peserta Didik. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2):20-26.
- Pujiriyanto. (2005). *Adobe Photoshop Komputer*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Putra, Chandra Anugrah. 2017. Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2):1-10.
- Sanjaya, W. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Pranada Media Grup.
- Setiawan, R. (2018). *Dasar Adobe Photoshop*. Surakarta: CV. Mediatama.
- Sudjana, N. (2006). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Wacana.