

## IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X MULTIMEDIA

Asep Gunawan<sup>1</sup>, Chandra Anugrah Putra<sup>2</sup>, M. Andi Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Jl. RTA Milono KM. 1.5 Palangka Raya

Corresponding Author: [asepg00@gmail.com](mailto:asepg00@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Mengetahui aktivitas peserta didik Kelas X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya dalam mengikuti pembelajaran Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran video, (2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Desain Grafis peserta didik Kelas X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya setelah menggunakan media pembelajaran video. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berusaha memecahkan atau menjawab masalah yang dihadapi pada subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya dengan jumlah 34 peserta didik. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Analisis yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran *Desain Grafis* kelas X 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 43,82, rata-rata siklus I dengan nilai 74,56 dan pada siklus II memperoleh nilai 91,03 dengan ketuntasan klasikal 100%.

**Kata Kunci:** Media Video, Hasil Belajar, Desain Grafis

### ABSTRACT

*This study aims to determine: (1) Determine the activities of Class X Multimedia Vocational High School students at Karsa Mulya Palangka Raya in participating in Graphic Design learning by using video learning media, (2) to find out the improvement in the learning outcomes of Graphic X Multimedia Vocational High School Karsa Mulya students Palangka Raya after using video learning media. The method used in this research is to use Classroom Action Research (CAR) which seeks to solve or answer problems encountered on the research subject. The subjects of this study were the students of Class X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya with a total of 34 students. The techniques in collecting data in this study are observation and tests. The analysis used is qualitative analysis and quantitative analysis. The results of this study indicate that using video media can improve student learning outcomes in learning Graphic Design Class X Multimedia SMK 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 43.82, the average the first cycle with a value of 74.56 and the second cycle obtained a value of 91.03 with 100% classical completeness.*

**Keywords:** Video Media, Learning Outcomes, Graphic Design



JTIP©Attribution-ShareAlike 4.0 International License

### PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan secara tidak langsung sarana dan prasarana menjadi sebuah bagian yang terpenting dalam mendukung keberlangsungannya proses

pelaksanaan belajar mengajar. Salah satunya adanya prasarana seperti perpustakaan, karena disekolah perpustakaan berperan penting sehingga dengan adanya perpustakaan mendukung dan mengupayakan penetapan program yang ada di

Pendidikan agar dapat memenuhi setiap kebutuhan siswa, disamping itu juga dapat mendorong dan mengoptimalkan potensi siswa dalam belajar.

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

SMK Karsa Mulya Palangka Raya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang mempersiapkan para lulusannya memiliki berbagai kemampuan skill yang berkualitas dan diterima dikalangan perusahaan atau perkantoran.

Kegiatan belajar dan mengajar banyak mengalami kendala dalam kegiatan belajar di sekolah. Kurangnya sarana prasarana di sekolah SMK Karsa Mulya Palangka Raya sehingga berakibat terhadap penurunan kreatifitas siswa dalam mata pelajaran desain grafis.

Guru merupakan salah satu informasi bagi seorang siswa. Dengan tujuan dapat meningkatkan kreatif bagi siswa. Kebanyakan guru dalam mengajar masih menggunakan bahan ajar seadanya sehingga sangat menyulitkan siswa dalam berfikir lebih kritis. Dan banyak materi yg tidak tersampaikan dengan baik sehingga siswa tidak dapat memahami materi secara optimal. Banyaknya kekurangan media dalam pembelajaran sehingga siswa banyak bermalas-malasan dalam belajar, siswa banyak yang kurang aktif dan bingung dalam menjalani pelajaran desain grafis. Kurangnya pengetahuan siswa sehingga dalam belajar masih banyak yang belum mengetahui fungsi dan kegunaan aplikasi-aplikasi desain grafis terutama *adobe photoshop*. Dan Kurangnya hasil belajar siswa kelas X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya pada mata pelajaran *Desain Grafis* dari 34 orang siswa hanya beberapa orang saja yang mendapatkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan.

Masalah diatas perlu adanya sebuah terobosan baru untuk lebih meningkatkan dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dikelas. Sehingga guru harus menggunakan media yang dapat menarik minat belajar siswa dalam mata pelajaran desain grafis. Diharapkan Dalam menggunakan media dapat memberikan peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa 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 siswa. Sehingga dengan video juga siswa dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar secara mandiri. Dan siswa juga tidak bisa mengikuti materi selanjutnya jika belum menyelesaikan materi sebelumnya. Media pembelajaran video juga sangat mudah digunakan baik mandiri ataupun kelompok.

Kelebihan dari bentuk media pembelajaran video memiliki ukuran relatif kecil, dapat disimpan di *flasdisk* sehingga dapat dibawa kemana-mana. Bahkan pembelajaran video juga dapat dipergunakan secara *off-line* dan *on-line* tergantung pendidik dan siswa. Siswa juga bisa belajar komputer atau handphone. Dan siswa juga bisa mengetahui hasil belajar melalui video yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan pemaparan diatas, bahwa video dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa saat kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran video dalam upaya memberikan sarana belajar mandiri, sebab sudah menggunakan elektronik. Video juga memberikan materi secara terarah sesuai dengan urutannya dan fungsinya sehingga siswa mudah dalam memahami materi tentang menggunakan aplikasi *adobe photoshop*.

[1] Photoshop adalah sebuah program *desktop publishing* dan grafis yang sangat populer. Photoshop juga salah satu aplikasi yang populer di kalangan *photography* dan *art desain* grafis komputer.

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. [2]

Menurut [3] Desain Grafis adalah suatu wujud seni lukis untuk memberikan kebebasan *Designer* dalam membuat atau mengatur sebuah desain agar menjadi sebuah ilustrasi, foto, tulisan dan garis agar menjadi komunikasi dalam menyampaikan sebuah pesan.

Sedangkan [4] Desain Grafis adalah suatu ide atau rancangan yang memerlukan sebuah pemikiran dan memiliki jiwa seni dalam menyampaikan pesan informasi kepada seseorang dengan mengkombinasikan kata-kata, gambar, angka, grafik, foto, dan ilustrasi.

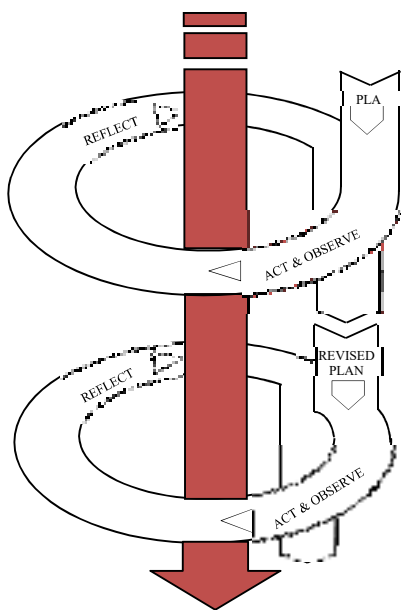
Kunandar, [5] bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan seorang siswa dalam memenuhi tahapan pencapaian suatu pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.

Sudjana, [6] hasil belajar adalah suatu kemampuan yang didapatkan setelah siswa menerima pengalaman belajar.

**METODE**

Jenis Penelitian ini menggunakan PTK. Menurut Kemmis [7], Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh peneliti untuk Penalaran praktik sosial mereka. Sedangkan menurut [8], Penelitian Tindakan Kelas adalah 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.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah cara guru untuk memecahkan suatu permasalahan yang telah muncul di kelas melalui tindakan yang nyata dan bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki pembelajaran yang ada di dalam kelas. Dengan adanya penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.



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

- a. Menghitung nilai rata-rata dengan rumus
- $M = \frac{\sum N}{N}$  [1]
  - Keterangan:
  - $\sum N$  = Total nilai yang di peroleh siswa
  - $N$  = Jumlah Siswa
  - $M$  = Nilai Rata<sup>2</sup>

- b. Menghitung hasil ketuntasan dengan cara:

$$TB = \frac{\sum s \geq 70}{n} \times 100\% \quad [2]$$

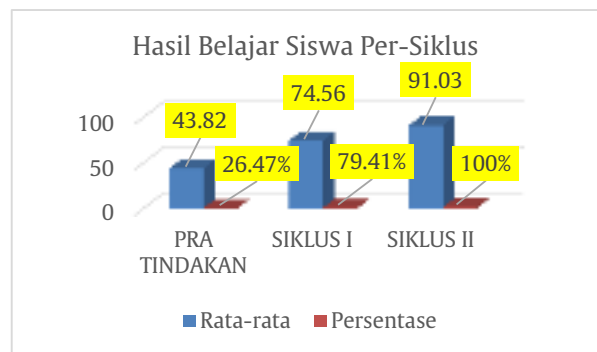
Keterangan:

TB = Ketuntasan Belajar Klasikal

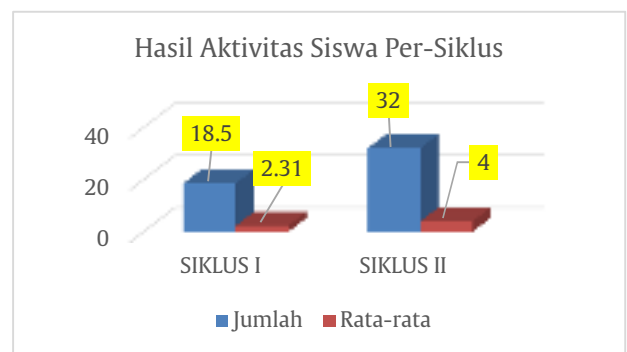
$\sum s \geq 70$  = Siswa yang mendapatkan nilai 70 atau lebih

$n$  = Banyak siswa

**HASIL DAN PEMBAHASAN**



**Gambar 2. Grafik Aktivitas Siswa Per-Siklus**



**Gambar 3. Grafik Nilai ketuntasan Siswa Sesuai KKM**

- a. Aktivitas Siswa Dalam kegiatan Pembelajaran
- Bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat 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 siswa sudah menunjukkan sikap keingintahuannya terhadap media video yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Dan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus I dalam pembelajaran *Desain Grafis* yang menerapkan media video saat pembelajaran berlangsung dicatat oleh pengamat/observer 1

(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 II (mahasiswa) memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat baik. Sehingga ada peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

b. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dengan adanya peningkatan peningkatan aktivitas siswa dari setiap siklusnya juga memberikan kontribusi yang sangat baik terhadap hasil belajar siswa yang juga mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Dari yang sebelum dilakukannya tindakan pada siklus I dengan mendapatkan nilai 79,41% dari 34 orang siswa masih belum tuntas dan hanya 26,47% saja yang tuntas yang dalam hal ini dikategorikan sudah cukup baik. Tetapi, setelah dilakukan tindakan mengalami perubahan yaitu dengan nilai 79,41% dari 34 orang siswa telah tuntas belajar sehingga dikategorikan dalam kategori baik. Dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 100% siswa telah tuntas dengan nilai rata-rata 91,03 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 siswa yang pada akhirnya memberikan manfaat yang positif seperti adanya peningkatan pemahaman siswa dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media video dapat meningkatkan aktivitas dan hasil nilai belajar siswa.

**KESIMPULAN**

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

1. Bahwa Aktifitas belajar *Desain Grafis* siswa Kelas X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya dengan menggunakan media video lebih aktif, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata aktivitas siswa pada siklus I yaitu 2,31 menjadi 4 pada siklus II.
2. Ada peningkatan hasil belajar *Desain Grafis* menggunakan media video pada siswa kelas X 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.

**SARAN**

1. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan menyarankan kepada guru untuk menggunakan media video pada mata pelajaran *Desain Grafis*, khususnya pada materi penggunaan *menu* dan *toolbox Adobe Photoshop*.
2. Bagi Guru, diharapkan lebih terampil memadukan materi pembelajaran dengan menggunakan media video supaya setiap materi yang disampaikan dapat dipahami siswa dengan baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Puji Riyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [2] Komputer, W. (2007:14). *Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [3] Noviana. (2018). *Desain Grafis Percetakan Kompetensi Keahlian Multimedia*. Surakarta: CV. Mediatama.
- [4] Setiawan, R. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Surakarta: CV. Mediatama.
- [5] Kunandar. (2009). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [6] Sudjana, N. (2006). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Wacana.
- [7] Sanjaya, W. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Pranada Media Grup.
- [8] Diplan, & Setiawan, M. A. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Serta Panduan Bagi Guru Kelas dan Guru Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.