

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CAPCUT PADA MATA PELAJARAN DESAIN PUBLIKASI MATERI PHOTOSHOP DASAR SISWA KELAS XI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMK AL – FALAH PESANGGRAHAN KECAMATAN JANGKAR KABUPATEN SITUBONDO

Septian Firmansah¹, Firman Jaya², Siti Seituni³
^{1,2,3} STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

ABSTRACT

Penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo” ini bertujuan untuk mengetahui Kelayakan dari Video Pembelajaran di SMK Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) atau sering dibidang RND dengan menggunakan metode Deskriptif Kualitatif. Narasumber dalam Penelitian kali ini adalah Guru dan juga seluruh Siswa Kelas XI Jurusan DKV. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode yaitu Observasi, Dokumentasi, dan Wawancara. Setelah itu dalam pengolahan data akhir peneliti menggunakan Reduksi Data, Display Data, dan Penarikan Kesimpulan untuk mengetahui kelayakan dari Video Pembelajaran ini. Dari semua narasumber, video pembelajaran ini layak untuk digunakan pada Kelas XI Jurusan DKV pada Mata Pelajaran Desain Publikasi.

Keyword: Video Pembelajaran, Penelitian dan Pengembangan, Deskriptif Kualitatif

Corresponding Author:

Septian Firmansah
STKIP PGRI Situbondo,
Email: septianf8@gmail.com



1. PENDAHULUAN

Hidup manusia saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perkembangan teknologi banyak menghasilkan mesin dan alat berupa jam, mobil, *handphone*, dan lain sebagainya agar manusia dapat dimudahkan dalam melakukan aktifitas didalam hidupnya. Namun alat – alat tersebut juga memiliki ancaman berbahaya yang dapat merusak dan membahayakan hidup manusia itu sendiri (Haris Budiman, 2017).

Institusi pendidikan di Indonesia mulai berlomba – lomba dalam memanfaatkan dan mengembangkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif. Pelatihan – pelatihan dengan pemanfaatan aplikasi komputer pun sering diselenggarakan seperti : *Intelligent Tutoring System* (ITS), *Computer Based Training* (CBT), dan *e-Learning System* (Hariningsih, 2005 : dalam Penelitian Haris Budiman, 2017).

Secara umum pendidikan merupakan interaksi antara faktor – faktor yang terlibat didalamnya guna mencapai tujuan pendidikan. Interaksi tersebut dapat tersaksi dalam proses belajar ketika pendidik mengajarkan nilai – nilai, ilmu, dan keterampilan kepada peserta didik dan peserta didik menerima semua pelajaran tersebut (Muhammad Ali Ramdhani, 2014).

Dimasa Pandemi Covid-19 saat ini semuanya jadi terhambat, termasuk pendidikan yang bisa dikatakan lumpuh total untuk sementara. Berawal dari tahun 2020 hingga saat ini (2021). Pandemi ini juga

belum bisa dihindari, namun para pendidik tidak kehabisan cara agar peserta didik tetap bisa mendapat pembelajaran dan ilmu – ilmu yang memang diperlukan, salah satu caranya yaitu dengan melakukan pembelajaran Daring (*Online*).

Pembelajaran daring masih menimbulkan beberapa pendapat yang berbeda dari beberapa pihak, ada yang mengatakan pembelajaran daring tidak akan kondusif dan ada juga yang mengatakan pembelajaran daring akan menunjang pendidikan lebih majudi era modern. Semua tergantung pendapat masing – masing, dan tergantung bagaimana pengolahan pembelajaran daring tersebut.

SMK Al – Falah sendiri terbilang sekolah yang baru berdiri dan berada dibawah naungan Pondok Pesantren Al – Falah. SMK Al – Falah sendiri hanya memiliki satu jurusan yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV), yang berfokus pada pembelajaran Multimedia. Salah satu matapelajaran yang memfokuskan pada jurusan adalah Desain Publikasi, yang merupakan salah satu matapelajaran yang ada di SMK Al – Falah, mata pelajaran ini mengajarkan peserta didik dalam pembuatan media cetak berupa pamflet, brosur, banner. Dengan menggunakan aplikasi *Photoshop* dan *CorelDraw* sebagai media pembelajaran akan sangat memudahkan para peserta didik dalam pembuatan media publikasi.

Tetapi berdasarkan situasi dilapangan, siswa di SMK Al – Falah Pesanggrahan, Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan pelajaran termasuk pelajaran Desain Publikasi, hal tersebut akan berdampak buruk kepada siswa, dampak lainnya adalah kurangnya kreatifitas dari peserta didik dalam pembuatan sebuah media cetak sehingga pesertadidik kurang luas dalam penempatan komposisi warna, bentuk, dan tulisan. Dalam hal ini penerapan model pembelajaran yang kurang tepat atau peserta didiknya, mungkin jika menggunakan metode yang tepat akan sedikit menimbulkan perubahan antara keduanya.

Namun terdapat permasalahan antara penyampaian materi oleh guru atau dari siswa itu sendiri, metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, yang kemungkinan besar menjadi salah satu penyebab kurang minatnya belajar dari siswa atau mungkin dari siswa itu sendiri. Di era modern seperti saat ini, kiranya perlu ada pengembangan dari segi media, dan metode pembelajaran guna meningkatkan kembali keaktifan dan minat belajar dari siswa.

Peneliti ingin menumbuhkan minat belajar siswa, dengan melakukan kajian dan mencari beberapa sumber tentang pembelajaran salah satunya dalam penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Nur Hikma dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Globalisasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn (Studi Kasus : Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang) menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam hasil belajar dari siswa.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakana adalah Penelitian dan Pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan diuji keefektifannya (Sugiyono, 2013 : dalam Jurnal Ayuni Dwi Pangesti, 2019). Penelitian dan Pengembangan adalah proses suatu produk pendidikan diciptakan (Borg and Gall, 1983 : dalam Jurnal Ayuni Dwi Pangesti, 2019).

Dalam penelitian pengembangan peneliti perlu memperhatikan setiap tahapan dalam pengembangan, karena penelitian pengembangan bersifat bertahap maka perlu adanya persiapan yang matang. Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran terdapat langkah – langkah yang perlu dijalani mulai dari pengumpulan data, mendesain produk, validasi, mengujicobakan produk, penerapan dan penyebar luasan produk.

Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode R&D menurut Borg and Gall yang tahap pengerjaannya dilakukan secara sistematis. Dengan tahap yang dikemukakan oleh Borg and Gall maka tidak akan ada langkah yang terlewat, karena jika salah satu langkah tidak selesai maka tidak akan bisa dilanjutkan kepada langkah selanjutnya, contoh : jika langkah satu selesai maka akan dilanjut kelangkah kedua, jika langkah kedua belum selesai atau separuh pengerjaan maka tidak bisa dilanjut kelangkah ketiga.

Langkah dalam pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara kepada guru dan juga siswa. Observasi berupa pendataan setiap keberadaan dokumen di sekolah, dokumentasi berupa foto kegiatan selama kegiatan berlangsung, dan wawancara dibagi me njadi dua bagian, yaitu wawancara pengumpulan data dan wawancara akhir. Wawancara pengumpulan data dilakukan kepada guru mata pelajaran dan perwakilan dari siswa, sedangkan wawancara akhie berupa pertanyaan untuk kelayakan dari video. Selain itu terdapat uji kelayakan berupa validasi dari ahli media dan juga ahli materi.

Dalam mengalisis data peneliti menggunakan deskriptif kualitatif, dengan menggunakan metode Reduksi Data, Display Data, dan penarikan kesimpulan. Dalam menganilis data peneliti menggunakan hasil wawancara akhir dari siswa untuk diolah sehingga mampu menarik kesimpulan.

3. PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara pengumpulan data peneliti menemukan beberapa bahan untuk dijadikan sebuah patokan untuk materi yang akan disampaikan di dalam video, dan juga dari siswa juga telah mendapat beberapa tanggapan. Setelah itu peneliti mendesain produk yang akan menjadi bahan dalam penelitian, setelah selesai peneliti perlu melakukan validasi kepada ahli media dan juga ahli materi.

Dari hasil ahli media peneliti mendapat beberapa catatan untuk melakukan revisi pada video, sehingga perlu di perbaiki. Pada validasi media kedua peneliti mendapat tanggapan baik dan mendapat rekomendasi layak tidak perlu revisi untuk bisa dilanjutkan dan diterapkan. Dari hasil validasi materi peneliti mendapat hasil cukup memuaskan sebab mendapat rekomendasi layak tidak perlu revisi yang menandakan video sudah bisa untuk di terapkan.

Langkah selanjutnya yaitu menerapkan video pembelajaran pada siswa, setelah video selesai diputar langkah terakhir yaitu melakukan wawancara akhir kepada siswa dengan berpatokan pada pertanyaan akhir untuk mengetahui tanggapan siswa terkait video layak atau tidak. Dalam hasil wawancara siswa banyak merespon video pembelajaran ini layak untuk diterapkan.

Selain itu peneliti juga mendapat respon baik dari guru mata pelajaran Photoshop, sebab video yang ditawarkan bisa diterima oleh siswa dan mudah untuk dipahami. Selain itu juga menarik karena di dalam video tutorial ditambahkan dengan musik yang membuat siswa tidak bosan dalam pelajaran. Dalam menganalisis data peneliti menarik kesimpulan video pembelajaran ini layak untuk di terapkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil validasi ahli media dan materi ditambah respon dari 12 Siswa Kelas XI jurusan DKV yang mengatakan layak, dan validasi yang mendapat rekomendasi Layak juga menjadi hasil untuk menarik kesimpulan dari kelayakan video pembelajaran ini. Sehingga dapat disimpulkan video pembelajaran ini Layak untuk diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. dan Novita, D. 2015. *"Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah pada Materi Larutan Asam Basa"*. Universitas Sebelas Maret Solo.
- Alfianika, N. 2018. *"Buku Ajar Metode Penelitian Bahasa Indonesia"*. Yogyakarta : CV BUDI UTAMA.
- Anggito, A dan Setiawan, J. 2018. *"Metodologi Penelitian Kualitatif"*. Sukabumi : CV Jejak.
- Budiman, H. 2017. *"Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan"*. Dalam Al – Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8 No. I. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Gasong, D. 2018. *"Belajar dan Pembelajaran"*. Yogyakarta : CV BUDI UTAMA.
- Hartina, S. 2020. *"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP / MTS"*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hikmah, U. N. 2016. *"Pengembangan Media Video Pembelajaran Globalisasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn"*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Hulu, A. 2014. *"Analisis Kesalahan Penggunaan Ejaan Pada Karangan Narasi"*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jayusman, I dan Shavab, O. A. K. 2020. *"Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Aktifitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran EDMODO dalam Pembelajaran Sejarah"*. Dalam Jurnal Artefak, Volume 7 No. 1. FKIP Universitas Siliwangi, Indonesia.
- Jordan. M. 2010. *"Panduan Praktis Desain Grafis Profesional dengan Adobe Photoshop CS4"*. Semarang : ANDI Yogyakarta.
- Mukhtar. 2013. *"Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif"*. Padang : REFERENSI (GP Press Group).
- Nuzulina, A. H. 2015. *"Pengembangan Video Pembelajaran Fisika pada Materi Fluida Statis SMA"*. Universitas Sebelas Maret Solo.
- Pah, M. 2016. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Mengacu Kurikulum SD 2013 Subtema Bersyukur atas Keberagaman untuk Siswa Kelas IV SDN Kalasan 1"*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

- Pangesti, A. D. 2019. *“Research and Development : Penelitian yang Produktif dalam Dunia Pendidikan”*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Ramdhani, M. A. 2014. *“Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter”*. Dalam Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Volume 8 No. 01. Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut.
- Rayanto, B. H. dan Sugianti. 2020. *“Penelitian Pengembangan Model ADIIE dan R2D2 : Teori dan Praktek”*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono. 2016. *“Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung : CV Alfabeta.
- Supardi, Y. 2010. *“Aplikasi Populer HandPhone”*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Tinarbuko, S. *“Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global”*.
- Trisianto, C. 2018. *“Penggunaan Metode Waterfall untuk Pengembangan Sistem Monitoring dan Evaluasi Pengembangan Pedesaan”*. Dalam Jurnal Teknologi Informasi ESIT, Volume XII. STMIK Eresha.