

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR PADA MATA
PELAJARAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR DI KELAS X
JURUSAN MULTIMEDIA SMK MANDIRI PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

**INDRA SURYATMA
NIM: F2151151021**



**PROGAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2017**

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR DI KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK MANDIRI PONTIANAK

Indra Suryatma/ Aunurrahman I/ Dede Suratman II
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak
Email:admaindra@rocketmail.com

Abstract

Abstract

The Purpose of this development research is to develop the image media on the subjects of image capturing techniques in improving student learning outcomes. The method of this research used is development method with descriptive qualitative approach. The subjects of the study were 29 students of the tenth graders. Techniques and data collection tools using; (1) expert validation questionnaire, (2) observation guide, (3) pretest and posttest. Data analysis using qualitative analysis. The results of the expert validation questionnaire validated and feasible to be used in research. Student learning outcomes measured through pretest and posttest of the basic techniques of capturing image are known; (1) pretest result shows 62.06 % of student unfinished while 37.93% student result of learning is complete, (2) result of posttest known 68.96% student result of learning complete and 31.03% student result of learning not complete. Learning by using the image media in image capturing technique subject to the students on the tenth graders in SMK Mandiri Pontianak, during the learning process conducted observations of student learning activities, the observation of student activity in learning activities known 82.75% students are very active and 17.24% of active students.

Keywords: Image Media, Image Capturing Technique

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Daryanto, 2010: 1). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Pada belajar dan perkembangan, siswa sendirilah yang mengalami, melakukan, dan menghayati. Sebaliknya, pendidikan adalah proses interaksi antara siswa dengan guru,

bahan dan sumber belajar, media, dan lingkungannya. Interaksi terjadi antara guru dan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satuan tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa. Dimyati dan Mudjiono, (2010: 7). Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadinya berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Lingkungan yang

di pelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal disekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang tersedia untuk kepentingan belajar, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. (Arsyad, 2011: 1-2).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta (siswa) sedemikian rupa agar terjadi proses belajar yang diharapkan (*sudrajat, wordpress.com /2008/01/12*). Sementara itu (Subana, 2009: 287) mengemukakan tentang media sebagai berikut: (a) Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide/gagasan sehingga idea tau gagasan itu sampai penerima, (b) Media yang paling utama komunikasi dalam bahasa, (c) Media pendidikan adalah media yang penggunaanya di integrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang

dimaksudkan untuk mempertinggi mutu mengajar dan pengajar.

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran secara umum terdiri dari media buatan atau media dari alam. Yang termasuk media buatan adalah bahasa, buku, bagan/grafik, *slide*, materi bahan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*), media gambar, modul, sedangkan media dari alam adalah suatu benda yang ada di alam. Media alam bisa berupa benda mati atau benda hidup, benda kongkret dan benda abstrak.

Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Gambar fotografi merupakan salah satu media pengajaran yang amat dikenal didalam setiap pengajaran hal ini disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak diproyeksikan untuk mengamatinnya (Sadiman 1984). Media gambar termasuk kepada gambar tetap atau still picture yang terdiri dari dua Kelompok, yaitu: *pertama flat opaque picture* atau gambar datar tidak tembus pandang, misalnya gambar fotografi, gambar dan lukisan cetak. *Kedua* adalah *transparent picture* atau gambar tembus pandang, misalnya *film slides, film strips, dan transparencies*.

Namun yang termasuk media gambar, penulis masukan dalm penulisan ini yang terdapat pada kelompok pertama yakni *Flat opaque pictures*, karena gambar datar tidak tembus pandang ini mudah pengadaanya serta biasanya relatif murah. Jadi media gambar media yang digunakan untuk memvisualisasi atau menyalurkan pesan

dari sumber ke penerima (siswa). Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam komunikasi visual, di samping itu media gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau mengiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan.

Dari sekian banyak jenis media visual nonproyeksi, adalah media grafis yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta dan konsep yang mudah terlupakan yang apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Beberapa contoh media grafis antara lain gambar, kartun, karikatur, grafik diagram dan lain-lain (Arsyad, 2011: 57). Gambar merupakan hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi. Lebih lanjut dijelaskan bahwa gambar secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu sketsa disebut juga gambar garis, lukisan, dan foto.

Gambar fotografi secara luas dapat diperoleh dari berbagai sumber, misalnya dari surat-surat kabar, majalah-majalah, brosur-brosur dan buku-buku, gambar lukisan, kartun, ilustrasi dan foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat dipergunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu siswa dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi dalam bacaan dari buku teks, (Sadiman, 1984).

Gambar fotografi merupakan salah satu media pengajaran yang amat dikenal di dalam kegiatan pengajaran hal ini disebabkan kesederhanaanya, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak diproyeksikan untuk

mengamatinya. Media gambar termasuk kepada gambar tetap atau *still picture* yang terdiri dari dua kelompok yaitu: pertama *flat opaque picture* atau gambar datar tidak tembus pandang. Misalnya gambar fotografi, gambar dan lukisan cetak, kedua adalah *transparent picture* atau gambar tembus pandang, misalnya *film slides*, *film strips*, dan *tranparancies*.

Perolehan belajar merupakan pemahaman akademik terhadap apa yang telah dipelajari melalui kegiatan belajar. Perolehan belajar bisa mencakup potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemahaman akademik merupakan kompetensi yang dimiliki seseorang setelah mengalami peristiwa belajar, kompetensi tersebut mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Kemampuan atau kompetensi menurut (Benny, 2014: 94) menyebutkan tiga aspek kemampuan diantaranya adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sementara aspek afektif mencakup kemampuan menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasikan, dan memberi karakter. Sedangkan pada aspek psikomotorik mencakup imitasi, manipulasi, presisi, dan artikulasi. Aspek-aspek tersebut pada hakikatnya merupakan suatu kesatuan yang utuh yang dimiliki oleh seseorang.

Perolehan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi teknik dasar pengambilan gambar, hasil belajar tersebut berupa hasil belajar kognitif yaitu pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari menggunakan media gambar. Pemahaman tersebut diukur melalui tes soal essay kepada siswa kelas X SMK Mandiri Pontianak sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media gambar pada materi teknik pengambilan gambar.

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, proyek dan/atau produk, portofolio, serta penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan Dan Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah; (1) Bagaimanakah desain pembelajaran menggunakan media gambar pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar kelas X SMK Mandiri Pontianak, (2) Bagaimanakah tampilan media gambar pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar kelas X SMK Mandiri Pontianak, (3) Bagaimanakah Perolehan belajar siswa menggunakan media gambar pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar kelas X SMK Mandiri Pontianak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research & development*) Menurut Sugiyono (2011: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Borg & Gall (1983: 772) mengemukakan penelitian pengembangan sebagai berikut:

“Educational reseacrh and development (R & D) is a prosess used to develop and validate educational products. The steps of this prosess are usually referred to as the R & D cyle,

which consists of studyng research findings pertinent to the product to tbe developed, developing the product based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. Yang artinya: Riset dan pengembangan bidang pendidikan (R & D) adalah suatu proses yang yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan.

Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R& D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba.

Penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif karena tujuannya adalah mengembangkan media gambar pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar siswa kelas X SMK Mandiri Pontianak.

Data pada penelitian pengembangan media gambar adalah data kualitatif. Data tersebut adalah data hasil validasi angket masing-masing ahli diantaranya adalah angket validasi ahli desain pembelajaran, angket validasi ahli media, angket validasi ahli amteri, data

hasil uji coba, observasi, dan wawancara. Analisis data pada penelitian pengembangan media gambar pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar siswa kelas X SMK Mandiri Pontianak dilakukan terhadap hasil validasi masing-masing ahli yang terdiri dari; (1) hasil validasi ahli media gambar, (2) hasil validasi ahli materi, (3) hasil observasi dan wawancara, dan hasil *pretest* dan *posttest* serta data dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil validasi desain media gambar oleh ahli dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil validasi materi teknik pengambilan gambar oleh ahli dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil *pretest* terhadap materi teknik pengambilan gambar pada siswa kelas X SMK Mandiri Pontianak, sebanyak 62,06% siswa hasil belajar tidak tuntas, dan 37,93% siswa hasil belajar tuntas. Hasil *posttest* diketahui 31,03% siswa hasil belajar tidak tuntas, dan 68,96% siswa hasil belajar tuntas. Hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar diketahui 82,75% siswa sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan yang aktif sebanyak 17,24% siswa.

Pembahasan Penelitian

Pengembangan media gambar pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar pada siswa kelas X SMK Mandiri Pontianak dilakukan melalui

tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan. Tahapan-tahapan tersebut meliputi: (1) pengumpulan informasi dan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi dan uji coba. Hasil ujicoba produk yang dilakukan sebelum dan sesudah kepada siswa kelas X SMK Mandiri Pontianak, kemudian dilakukan evaluasi melalui tes pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari baik sebelum dan sesudah menggunakan media gambar. Tes dilakukan dalam bentuk soal *essay*.

Hasil *pretest* yang dilakukan terhadap 26 orang siswa diperoleh sebanyak 62,06% siswa hasil belajar tidak tuntas, dan 37,93% siswa hasil belajar tuntas. Hasil *pretest* tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru menggunakan metode ceramah dan tidak variatif sangat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran hendaknya di rancang sedemikian rupa agar proses pembelajaran lebih menarik, siswa termotivasi, dan lebih bermakna sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu pendidikan yang bermutu.

Melihat hasil belajar siswa yang cenderung lebih banyak yang tidak tuntas dibandingkan siswa yang hasil belajar tuntas, maka guru perlu melakukan inovasi dalam merancang pembelajaran, termasuk penggunaan media gambar untuk mempermudah guru menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media gambar merupakan sarana penyampaian pesan dari guru ke siswa. Dalam hal ini, guru perlu memanfaatkan media gambar

dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna.

Hal lain yang perlu diperhatikan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah strategi, metode serta teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Strategi, metode serta teknik yang tepat akan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa termasuk hasil belajarnya. Oleh karena itu guru harus selalu melakukan tindakan-tindakan dalam upaya mengembangkan potensi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil *posttest* terhadap materi teknik pengambilan gambar setelah guru melakukan tindak diketahui 68,96% siswa hasil belajar tuntas, sementara hanya 31,03% siswa tidak tuntas. Perubahan angka perolehan belajar yang sangat signifikan dari hasil *pretest* menunjukkan bahwa terjadi persoalan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini. Disini peran media sangat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

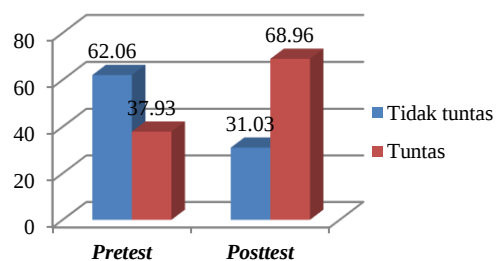
Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Musfiquon, (2012: 36) Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting. Sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran.

Dengan optimalisasi pengguna media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal. Guru dan siswa sama-sama bisa belajar dan

menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran.

Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Gambar fotografi merupakan salah satu media pengajaran yang amat dikenal didalam setiap pengajaran hal ini disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak diproyeksikan untuk mengamatinnya (Sadiman 1984).

Media gambar termasuk kepada gambar tetap atau still picture yang terdiri dari dua Kelompok, yaitu: pertama *flat opaque picture* atau gambar datar tidak tembus pandang, misalnya gambar fotografi, gambar dan lukisan cetak. Kedua adalah *transparent picture* atau gambar tembus pandang, misalnya *film slides*, *film strips*, dan *transparancies*. Berikut perolehan belajar siswa sebelum dan sesudah dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Bagan 1 Diagram Pretest & Posttest

Diagram diatas adalah perbandingan hasil belajar siswa pada materi teknik pengambilan gambar yang di ukur melalui *pretest* dan *posttest* terhadap 5 butir soal essay yang sama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan media gambar yang telah dilakukan melalui tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan serta metode yang telah ditentukan. Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yang meliputi: (1) pengumpulan data dan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan, (4) validasi dan ujicoba, (5) produk akhir. Hasil penelitian dan pengembangan secara umum dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media gambar pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar jurusan multimedia kelas X SMK Mandiri Pontianak layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya. Secara khusus hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Desain media gambar pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar telah memenuhi kriteria dan layak, (2) Tampilan media gambar memenuhi aspek kejelasan warna dan tulisan, keterpaduan, keindahan, ukuran, serta keakuratan dengan materi yang disajikan, (3) Perolehan belajar siswa menggunakan media gambar mengalami peningkatan yang positif khususnya pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar siswa kelas X SMK Mandiri Pontianak.

Saran

(1) Dalam pengembangan media pembelajaran, disain media yang akan dikembangkan atau digunakan dalam pembelajaran harus berdasarkan pada analisis kebutuhan belajar, analisis bahan dan sumber belajar, karakteristik siswa, materi ajar, lingkungan belajar serta strategi, metode pembelajaran, dan

alat ukur (unjuk kerja) yang akan digunakan, (2) Dalam merancangan media pembelajaran harus memperhatikan tampilannya. Tampilan media pembelajaran diperhatikan dari aspek kejelasan warna dan tulisan, keterpaduan, keindahan, ukuran, serta keakuratan dengan materi yang disajikan, (3) Guru dapat menerapkan berbagai strategi, metode dan pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Borg dan Gall, (1983). *Educational Research an Introduction*. New York & London: Longman.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Musfiquon, (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: P.T. Prestasi Pustakarya.
- Pribadi, A. Benny. (2014). *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sadiman, (1984). *Media Pendidikan*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabetha.