

MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE PHOTOSHOP CS3 PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS KANISIUS BHARATA KARANGANYAR

Yovita Anum Prihantari

yovita_banget@yahoo.co.id

Abstract : One key to success in teaching is good teaching method. A teacher should be able to use methods with innovative teaching materials delivered so that students can be accepted easily and clearly. From observations made on the writer Sekolah Menengah Atas (SMA) Kanisius Bharata Karanganyar, it can be concluded that this is caused by the limited infrastructure and learning systems at the Sekolah Menengah Atas (SMA) Kanisius Bharata Karanganyar. It took less effective.

System of natural science learning at Sekolah Menengah Atas (SMA) Kanisius Bharata Karanganyar now is a way teachers explain the material in front of stationery class after the students took notes, but this kind of learning system is felt boring because students can not be interactive and students can not get a picture of what has been submitted by the father / mother a teacher. Therefore, one of many efforts to improve the learning system to be more effective with their limited means it is necessary dibuatkannya new learning system using the medium of learning in which contains material, images, questions the evaluation so that students can more easily understand the course material provided. The method used by the writer in this research is the study observation, interviews, literature, analysis, planning, design, programming, system testing, and implementation.

With the methodology of learning is expected to use instructional media students can more easily understand the material Design Graphic with Adobe Photoshop CS3, by the father / mother of teachers because with this instructional media materials delivered can be more interactive and interesting for students.

Keyword: *Multimedia Learning*

Abstrak: Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, menjadi sebuah alasan yang berpengaruh dalam dunia pendidikan. Seorang guru harus bisa menggunakan metode-metode pengajaran yang inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat diterima murid dengan mudah dan jelas. Dari observasi yang dilakukan penulis pada Sekolah Menengah Atas Kanisius Bharata Karanganyar, dapat disimpulkan bahwa hal ini disebabkan oleh keterbatasan sarana prasarana dan sistem pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Kanisius Bharata Karanganyar yang kurang efektif.

Pembelajaran ilmu komputer di Sekolah Menengah Atas Kanisius Bharata Karanganyar saat ini adalah dengan cara guru menerangkan materi di depan kelas megunakan alat tulis setelah itu siswa mencatat, namun sistem pembelajaran seperti ini dirasa membosankan karena siswa tidak dapat interaktif dan siswa tidak bisa memperoleh gambaran dari apa yang telah disampaikan oleh bapak/ibu guru. Oleh karena itu salah satu upaya meningkatkan sistem pembelajaran agar lebih efektif dengan keterbatasan sarana maka perlu dibuatkannya sistem pembelajaran yang baru dengan menggunakan media pembelajaran yang didalamnya berisi materi, gambar, soal evaluasi agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, analisis, perancangan, pembuatan, uji coba, implementasi.

Dengan metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih mudah memahami materi-materi Desain Grafis khususnya tentang penggunaan software Adobe Photoshop CS3 yang disampaikan oleh bapak/ibu guru karena dengan media pembelajaran ini materi yang disampaikan dapat lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran*

1.a Latar Belakang Masalah

Perjalanan teknologi di bumi telah mengalami langkah yang sangat pesat. Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi telah merambah

semua bidang dan tak terkecuali bidang pendidikan. Komputer dapat menunjang proses pembelajaran karena dengan menggunakan komputer, materi tidak hanya ditampilkan secara tertulis, tetapi juga terdapat suara ataupun animasi dan di

samping itu siswa dapat berinteraksi secara interaktif melalui media pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi juga berdampak pada sistem pembelajaran pada siswa, sehingga bisa menjadi lebih mudah dan menarik. Di SMA Kanisius Bharata Karanganyar, selama ini menggunakan sistem pembelajaran dengan cara manual yaitu guru memberikan catatan dengan menulis dipapan tulis, dan membagikan buku panduan kepada siswa. Metode secara manual tersebut kurang efektif dan efisien karena menyita banyak waktu untuk pemahaman materi yang diajarkan. (*Lampiran 1, Lampiran 2 dan Lampiran 3*).

Dari masalah tersebut dapat diatasi dengan pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat mempermudah para pengajar untuk menyampaikan materi dengan fasilitas multimedia yang didalamnya terdapat gambar, suara, dan animasi sehingga para siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

1.b Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mempermudah pengajar dan siswa dalam proses belajar mengajar materi Adobe Photoshop CS3?
2. Bagaimana membuat media pembelajaran Adobe Photoshop CS3 yang efektif dan efisien ?

1.c Batasan Masalah

1. Media pembelajaran ini akan membahas tentang cara mengolah dan memodifikasi gambar serta pengaturan warna,
2. Media pembelajaran Adobe Photoshop CS3 ini hanya dapat dijalankan menggunakan komputer.

1.d Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah terbentuknya media pembelajaran Adobe Photoshop CS3 yang efektif dan efisien pada SMA Kanisius Bharata Karanganyar.

1.e Manfaat Penelitian

1. Dapat membantu mempermudah pengajar dan siswa dalam proses belajar mengajar materi Adobe Photoshop CS3 pada SMA Kanisius Bharata Karanganyar,
2. Meningkatkan kreatifitas dan memberikan pengalaman bagi penulis dalam pembuatan media pembelajaran Adobe Photoshop CS3.

2.a Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu belajar, terutama melalui indera pendengaran dan indera penglihatan. Sarana ini dapat mempercepat proses pembelajaran murid dan dapat membuat kegiatan belajar menjadi menarik dan relative lebih mudah.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap (*Dimayati dan Mujiono, 1999*)

2.b Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari computer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu: suara, gambar dan teks atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, music), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

Bidang multimedia saat ini sedang banyak diminati oleh banyak orang. Istilah multimedia secara umum adalah gabungan dari berbagai media meliputi audio (suara) dan visual (tampilan). Salah satu contoh yang sering kita jumpai adalah televisi, saat ini penggunaan multimedia sudah merambah ke dunia internet, telepon seluler, bahkan pelayanan umum seperti ATM (*Yudhiantoro Dhani, 2006*).

Dalam definisi tentang multimedia ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan pengguna. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu pengguna, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.

Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti yang luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat

navigasi yang memungkinkan pengguna memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia.

Demikian juga jika pengguna tidak mempunyai ruang untuk beekreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi di atas, maka multimedia ada yang online (internet) dan multimedia yang offline (tradisional).

2.c Macromedia Director

Director adalah *software* buatan *Macromedia* (seperti *Flash* dan *Dreamweaver*) yang biasa digunakan untuk pembuatan

- CD Interaktif Profile Perusahaan, Profil Pribadi atau Marketing lain.
- Edukasi* / Pembelajaran
- Katalog Produk
- Interface* Download *Ringtone* Ponsel seperti di toko HP.
- Game 2 Dimensi/*Puzzle*, seperti CD Interaktif Anak Cerdas

Director mampu mengimport banyak format seperti :

- Movie* format VCD, DVD, AVI, MPG/DAT, MOV, VOB, GIF dll
- Bitmap* : PSD (*Photoshop*), JPG, GIF, PNG(*Fireworks*) dll
- Vector* : AI (*Adop Illustrator*), SWF(*Flash*)
- Dimensi: W3D *Shockwave* 3D (*Truespace* dan *3Dstudiomax*)
- Audio : WAV, MP3, MIDI.
(Hendratman Hendi, 2008)

2.d Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah salah satu perangkat lunak canggih yang dapat digunakan untuk membuat, menyunting dan memanipulasi tampilan termasuk mengoreksi warna dan memberikan efek tampilan atas sebuah gambar atau photo. Hasil dari program Adobe Photoshop merupakan sebuah gambar atau image yang di dalam program komputer grafis terbagi menjadi dua kelompok, yaitu gambar bitmap dan vektor (Madcoms, 2005).

Adobe Photoshop merupakan *software* grafis berbasis *bitmap* (pixel), yang biasa dipakai untuk mengedit foto, membuat ilustrasi bahkan desain web. Sehingga banyak digunakan di studio foto, percetakan, *production house*, biro arsitektur, pabrik tekstil, dan bidang yang berkaitan dengan Teknologi Informasi.

2.e Corel Draw

CorelDraw adalah *software* grafis serbaguna yang biasa dipakai untuk ilustrasi dan publikasi. Sehingga banyak digunakan untuk aplikasi percetakan di media kertas, kain, *outdoor*, elektronik dll. CorelDraw merupakan aplikasi grafis yang dengan format vector, tidak seperti Adobe Photoshop yang lebih mengutamakan format bitmap. CorelDraw memiliki keistimewaan untuk membuat gambar dari awal, misalnya: lambang perusahaan, bunga, poster (Sadiman, 2007).

2.f Camtasia Studio

Camtasia Studio adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk merekam segala aktifitas yang dilakukan di dalam computer, aplikasi Camtasia dapat mempermudah pengguna untuk membuat sebuah video tutorial yang didalamnya terdapat gambar dan suara.

2.g Tinjauan Pustaka

Salah satu kunci keberhasilan dalam mengajar adalah menggunakan metode pengajaran yang baik. Seorang guru harus bisa menggunakan metode-metode pengajaran yang inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat diterima murid dengan mudah dan jelas (Rusita Esti, 2011).

Sebuah sekolah yang memiliki media pembelajaran dimaksud untuk mempermudah para pengajar dalam memberikan materi-materi kepada siswa. Seorang guru harus bisa menggunakan metode-metode pengajaran yang inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat diterima murid dengan mudah dan jelas (Rusita Esti, 2011). Dengan adanya media pembelajaran yang didalamnya berisi materi, gambar, video tutorial diharapkan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan.

Penelitian mengenai pembuatan media pembelajaran pernah dilakukan oleh Esti Rusita (2011) dengan penelitian yang berjudul "Pembuatan Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Kelas III Dengan Komputer Multimedia Di Sekolah Dasar Negeri 02 Karanganyar", dan oleh Denny Riska Novitasari (2012) dengan penelitian yang berjudul "Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa Kelas 1 pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen". Tujuan dari dua penelitian tersebut ini adalah untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan komputer multimedia yang efektif, efisien, menarik dan edukatif. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode,

antara lain: metode analisis dan perancangan konsep, pembuatan, uji coba dan implemetasi.

Penulis dalam penelitiannya memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Esti Rusita (2011) dan Denny Riska Novitasari (2012), yaitu menghasilkan sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam sebuah mata pelajaran. Yang menampilkan materi dalam bentuk audio dan video.

Terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu menggunakan software Camtasia sebagai *recording* videonya dan menggunakan software Director untuk penataan background, tombol, animasi dan sound sehingga menjadi sebuah media pembelajaran dalam bentuk file *.exe, Sehingga dapat dijalankan dengan menggunakan komputer lain. Namun dalam penelitian ini juga terdapat perbedaan, yaitu dalam penelitian Esti Rusita hanya memberikan materi pelajaran, sedangkan penulis selain menyampaikan materi juga memberikan evaluasi dalam media pembelajarannya.

3.a Mengidentifikasi suatu masalah

1. Sistem pembelajaran dalam materi desain grafis di SMA Kanisius Bharata Karanganyar yang berlangsung selama ini adalah sistem secara manual, yaitu guru memberikan materi dengan cara mencatat pada papan tulis dan membagikan buku panduan kepada siswa. Sehingga siswa kurang tertarik dan bosan dengan sistem manual tersebut.
2. Dibutuhkan waktu yang berbeda-beda setiap siswa untuk memahami beberapa materi Adobe Photoshop yang disampaikan oleh pengajar yang menyampaikan materi secara manual.

3.b Pemecahan masalah

1. Dengan adanya Media Pembelajaran Adobe Photoshop ini, siswa menjadi lebih tertarik dengan materi yang disampaikan oleh pengajar, dengan fasilitas multimedia yang didalamnya terdapat gambar suara dan animasi, sehingga siswa tidak bosan dalam proses belajar mengajar materi Adobe Photoshop yang disampaikan oleh pengajar.
2. Setiap siswa dapat memahami materi Adobe Photoshop yang telah disampaikan oleh pengajar di dalam Media Pembelajaran

jaran Adobe Photoshop ini dengan santai dan lebih efisien karena dapat mengulangi sendiri materi tersebut.

3.c. Rancangan Halaman



Gambar 1. Rancangan Halaman

4. IMPLEMENTASI SISTEM DAN HASIL

Setelah semua proses perancangan dan proses produksi selesai selanjutnya dapat diimplementasikan kedalam bentuk kepingan Compact Disk, tapi sebelum diimplementasikan terlebih dahulu harus dilakukan uji coba untuk mengetahui apakah program yang dibuat sudah layak untuk digunakan.

4.1 Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Awal

4.2 Tampilan Halaman Menu



4.3 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan

4.4 Tampilan Halaman Pengertian



Gambar 5. Tampilan Halaman Pengertian

4.5 Tampilan Halaman Tutorial



Gambar 6. Tampilan Halaman Tutorial

4.6 Tampilan Halaman Tutorial Mengenai Fungsi



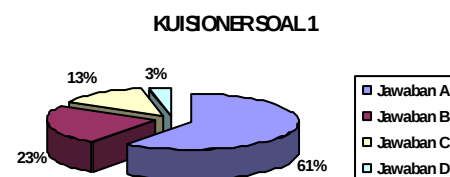
Gambar 7. Tampilan Halaman Tutorial Mengenai Fungsi

4.8 Tampilan Halaman Evaluasi

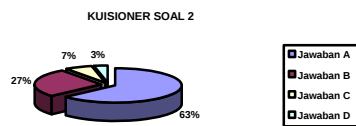


Gambar 9. Tampilan Halaman Evaluasi

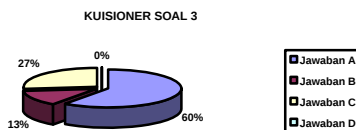
4.9 Prosentase Hasil Uji Coba



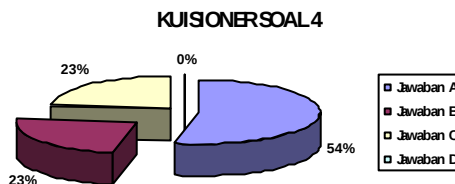
Dari hasil uji coba mengenai tampilan media pembelajaran dapat disimpulkan media pembelajaran ini sudah sangat bagus yaitu dengan prosentase 61%.



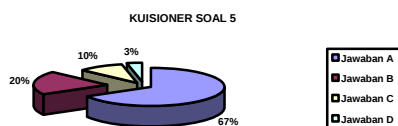
Dari hasil uji coba mengenai kejelasan gambar dalam media pembelajaran dapat disimpulkan media pembelajaran ini sudah sangat jelas yaitu dengan prosentase 63%.



Dari hasil uji coba mengenai tingkat kemudahan dalam penggunaan dapat disimpulkan media pembelajaran ini sangat mudah yaitu dengan prosentase 60%.



Dari hasil uji coba mengenai kelengkapan materi belajar dapat disimpulkan media pembelajaran ini sudah sangat lengkap yaitu dengan prosentase 54%.



Dari hasil uji coba mengenai manfaat dari media pembelajaran dapat disimpulkan media pembelajaran ini sangat bermanfaat yaitu dengan prosentase 67%.

5.a Kesimpulan

Dengan adanya media pembelajaran ADOBE PHOTOSHOP CS3 ini siswa-siswi dapat lebih mudah mempelajari ADOBE PHOTOSHOP CS3. Penggunaan media pembelajaran ini dapat

dijalankan tanpa harus melakukan instalasi software Macromedia Director dan mudah digunakan setiap siswa. Siswa dapat juga lebih mudah mengulangi materi-materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran ini.

5.b Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kelemahan ataupun kekurangan dalam aplikasi media pembelajaran ini yang dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis. Diharapkan peneliti yang akan datang dapat menyempurnakan aplikasi media pembelajaran ini. Dengan mengadakan penelitian untuk mata pelajaran lain, seperti Bahasa Inggris, Matematika, Fisika dan sebagainya, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan menerima materi-materi pembelajaran dari guru.

5.c Daftar Pustaka

- [1] **Budi Santosa, Bambang Eka Purnama**, *Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 – 9330
- [2] **Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis**, *Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 15 FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2012 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [3] **Yunanto Happi Urbani, Bambang Eka Purnama**, *Produksi Film Indie Komersial “Aku Cinta Indonesia – Generation” Berbasis Multimedia*, IJCSS) 14 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [4] **Hendratman Hendi ST.**, *“The Magic Of Macromedia Director”*, Penerbit Informatika, Bandung, 2008
- [5] **Madcoms**, *“Paduan Lengkap Adobe Photoshop CS”*, Andi Offset, Yogyakarta, 2005
- [6] **Sadiman, S.Pd.**, *“Teknologi Informasi dan Komunikasi SMA Kelas XII”*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2007
- [7] **Yudhiantoro Dhani**, *“Membuat Animasi WEB dengan Macromedia Flash Profesional 8”*, Penerbit Andy, Yogyakarta, 2006