



UJI KELAYAKAN MODUL PEMBELAJARAN ADOBE PHOTOSHOP CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK SMK KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA KELAS X

Handika Asep Kurniawan ^a

^a handika@pnm.ac.id Politeknik Negeri Madiun

ABSTRACT

This research aims to produce a learning modules of Adobe Photoshop CS6 and determine how feasible is the learning modules for vocational schools especially class X in multimedia competence. The research design used was based on the ADDIE development model which includes five steps, namely Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), Evaluation (Evaluation). The type of data used was quantitative and qualitative. The data was collected by questionnaire. Techniques of data analysis in this research is descriptive quantitative. The results showed that: 1) The development steps of Adobe Photoshop CS6 module is conform with the ADDIE development model with five basic stages undertaken in the development of Adobe Photoshop CS6 learning modules are: (1) Analysis (Analysis), (2) Design (Design), (3) Development (Development), (4) Implementation (Implementation), (5) Evaluation (Evaluation). 2) Based on the material expert assessment, the feasibility of the learning module covering aspects completeness of the content, language, presentation, and graphic has been achieved with a percentage of 86.34% (very decent). Based on the media expert assessment, the feasibility of the learning module covering aspects completeness of the display module design, ease of use, consistency, format, usefulness, and graphic has been achieved with a percentage of 84.52% (very decent). Based on the module test which was conducted to 3 schools those are SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 3 Yogyakarta and SMK Negeri 7 Yogyakarta involving 107 students, the average values obtained with a percentage of 84.30% 147.52 (very decent).

Keywords: Feasibility Test, Module, Adobe Photoshop CS6, Learning Resources.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran *Adobe Photoshop CS6* dan mengetahui seberapa layak modul pembelajaran tersebut untuk SMK kompetensi keahlian multimedia kelas X. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima langkah, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) tahap pengembangan modul *Adobe Photoshop CS6* sesuai dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pokok yang dilakukan dalam pengembangan modul pembelajaran *Adobe Photoshop CS6* ini yaitu: (1) Analisis (Analysis), (2) Desain (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), (5) Evaluasi (Evaluation). 2) Berdasarkan penilaian ahli materi, kelayakan modul pembelajaran yang meliputi aspek kelengkapan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan dicapai dengan presentase 86,34% (sangat layak). Berdasarkan penilaian ahli media, kelayakan modul pembelajaran yang meliputi aspek tampilan desain modul, kemudahan penggunaan, konsistensi, format, kemanfaatan, dan kegrafisan dicapai dengan presentase 84,52% (sangat layak). Berdasarkan uji coba modul yang dilakukan terhadap 3 sekolah yaitu SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 3 Yogyakarta dan SMK Negeri 7 Yogyakarta yang melibatkan 107 siswa, diperoleh nilai rata-rata 147,52 dengan presentase 84,30% (sangat layak).

Kata Kunci: Uji Kelayakan, Modul, Adobe Photoshop CS6, Sumber Belajar.

1. PENDAHULUAN

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan, oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Untuk mencapai

pembaharuan pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman. Dalam konteks pembaharuan pendidikan, ada tiga isi utama yang perlu disoroti, yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas metode pembelajaran. Kurikulum pendidikan harus komprehensif dan responsif terhadap dinamika sosial, relevan, tidak overload, dan mampu mengakomodasikan keragaman keperluan dan kemajuan teknologi. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Secara mikro, harus ditemukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas, yang lebih memberdayakan potensi siswa. Ketiga hal itulah yang sekarang menjadi fokus pembaharuan pendidikan Indonesia.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menginginkan adanya perubahan dalam proses belajar mengajar, yakni memposisikan peserta didik sebagai subyek didik bukan sebagai obyek didik, sehingga siswa lebih dominan dalam proses pembelajaran. Di dalam KTSP, peran guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan pelayanan kepada peserta didik agar dapat mengembangkan potensinya dan mampu berprestasi sesuai dengan potensi yang dimiliki masing-masing peserta didik. Untuk kepentingan tersebut, maka perlu disusun suatu bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Oleh karena itu dalam pembelajaran dikenal adanya bahan ajar yang merupakan bagian dari sumber belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar tertulis diantaranya buku teks pembelajaran, modul, LKS, handout, dan slide. Penggunaan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari materi secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk lebih memahami materi adalah modul. Menurut Mulyasa (2018: 43) “Modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik untuk mencapai tujuan belajar.”

Modul merupakan bahan ajar yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta dalam pembelajaran. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. Artinya, pembaca dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung. (Depdiknas, 2008: 3)

Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru Multimedia di SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 3 Yogyakarta, dan SMK Negeri 7 Yogyakarta menuturkan bahwa di SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 3 Yogyakarta, dan SMK Negeri 7 Yogyakarta belum banyak guru yang mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran. Hal ini disebabkan karena tidak semua guru memiliki kreatifitas, kemauan dan waktu yang cukup untuk mengembangkan bahan ajar tersebut. Salah satunya adalah mengembangkan bahan ajar modul. Pembelajaran dengan modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Akan tetapi belum ada guru di SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 3 Yogyakarta, dan SMK Negeri 7 Yogyakarta yang mengembangkan bahan ajar modul.

Salah satu materi pembelajaran yang dapat diajarkan dengan modul adalah materi Adobe Photoshop CS6. Materi tersebut merupakan salah satu materi yang termuat dalam Standar Kompetensi mata pelajaran Multimedia SMK kelas X dan harus dicapai oleh siswa melalui pengalaman belajar. Namun salah satu guru Multimedia SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 3 Yogyakarta, dan SMK Negeri 7 Yogyakarta menuturkan bahwa beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi pada materi Adobe Photoshop CS6 ini, khususnya pada pembelajaran praktik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Uji Kelayakan Modul Pembelajaran Adobe Photoshop CS6 sebagai Sumber Belajar untuk SMK Kompetensi Keahlian Multimedia Kelas X”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima langkah, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut: (Robert Maribe Branch, 2019:2).



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap analisis yaitu: melakukan analisis kurikulum SMK kompetensi keahlian multimedia kelas X pada mata pelajaran multimedia. Analisis kurikulum tersebut meliputi kompetensi dasar untuk menentukan kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar. Dari hasil analisis ini dapat diketahui seberapa banyak materi ajar yang harus disiapkan dalam mata pelajaran multimedia dan jenis bahan ajar yang dipilih. Tahap desain yaitu: membuat suatu gambar rancang bangun (blue-print) atau bisa disebut dengan storyboard tentang multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya merumuskan tujuan dan materi pembelajaran berdasarkan silabus sekolah. Dilanjutkan dengan menyusun angket. Tahap pengembangan yaitu: mengembangkan multimedia pembelajaran mata pelajaran multimedia dengan bantuan komputer menggunakan program Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premier CS6, dan Corel Draw X7. Dilanjutkan dengan pengujian kelayakan multimedia pembelajaran mata pelajaran multimedia terhadap ahli multimedia dan ahli materi. Tahap implementasi yaitu: penerapan atau uji coba multimedia pembelajaran mata pelajaran multimedia terhadap peserta didik di sekolah sesuai dengan RPP. Tahap evaluasi yaitu: melakukan evaluasi total berdasarkan data hasil penelitian sehingga mendapatkan suatu multimedia pembelajaran mata pelajaran multimedia yang layak bagi peserta didik.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru Multimedia SMK Negeri 2 Yogyakarta, guru SMK Negeri 3 Yogyakarta, dan guru SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Data yang diolah untuk mengukur reliabilitas instrumen kelayakan multimedia pembelajaran diperoleh dari hasil uji kelayakan oleh ahli multimedia dan ahli materi. Uji reliabilitas instrumen kelayakan multimedia pembelajaran untuk ahli multimedia dilakukan dengan program SPSS versi 13 menggunakan teknik perhitungan Cohen's Kappa dan untuk mengukur reliabilitas instrumen kelayakan multimedia pembelajaran untuk ahli materi dilakukan dengan program SPSS versi 13 menggunakan teknik perhitungan Intraclass Correlation Coefficients. Hasil uji reliabilitas instrumen menyatakan bahwa instrumen yang digunakan telah reliabel.

Metode analisa yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah metode analisis deskriptif. Data yang telah diperoleh melalui angket atau kuesioner oleh dosen ahli multimedia, dosen ahli materi serta guru mata pelajaran multimedia dan peserta didik berupa nilai kuantitatif akan diubah menjadi nilai kualitatif.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Keterangan	Skor (pernyataan positif)	Skor (pernyataan negatif)
SS (Sangat Setuju)	5	1
S (Setuju)	4	2
CS (Cukup Setuju)	3	3
TS (Tidak Setuju)	2	4
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	5

Dari data yang telah dikumpulkan, kita hitung rata – ratanya dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor

N : Jumlah penilai

Selanjutnya dari data yang diperoleh baik dari ahli media, ahli materi maupun siswa diubah menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian ideal. Ketentuan kriteria penilaian ideal ditunjukkan dalam tabel 2.

Sebagai ketentuan dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan hasil perhitungan di atas ditafsirkan dengan rentang seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kategori Penilaian Ideal

No	Rentang skor kualitatif	Kategori Kualitatif
1	$\bar{X} > M_i + 1,8 SB_i$	Sangat Layak
2	$M_i + 0,6 SB_i < \bar{X} \leq M_i + 1,8 SB_i$	Layak
3	$M_i - 0,6 SB_i < \bar{X} \leq M_i + 0,6 SB_i$	Cukup Layak
4	$M_i - 1,8 SB_i < \bar{X} \leq M_i - 0,6 SB_i$	Kurang Layak
5	$\bar{X} \leq M_i - 1,8 SB_i$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

M_i : rata-rata ideal

$$M_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

SB_i : simpangan baku ideal

$$SB_i = \left(\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{3}\right) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

Skor maksimal ideal : \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimum ideal : \sum butir kriteria x skor terendah

Dalam analisis data ini, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

Setelah tiap aspek modul dinilai dari segi ahli media, ahli materi serta oleh siswa, selanjutnya harus ditentukan nilai modul secara keseluruhan. Untuk menilai modul secara keseluruhan, terlebih dahulu harus ditentukan skor rata-rata seluruh aspek. Kemudian diubah menjadi nilai kualitatif modul dengan menggunakan kriteria kategori penilaian ideal seperti dijabarkan pada tabel di atas.

Setelah data dianalisis akan diketahui bagaimana kelayakan modul pembelajaran yang dibuat. Apakah modul pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan dalam pembelajaran seperti yang diharapkan atau tidak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian penilaian diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut.

3.1 Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, kelayakan modul pembelajaran yang meliputi aspek kelengkapan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan mencapai nilai rata-rata 172,67 dengan presentase 86,34%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa modul pembelajaran Adobe Photoshop CS6 dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Namun walaupun begitu tidak menutup kemungkinan nantinya perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli materi.

3.2 Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, kelayakan modul pembelajaran yang meliputi aspek tampilan desain modul, kemudahan penggunaan, konsistensi, format, kemanfaatan, dan kegrafisan mencapai nilai rata-rata 131,33 dengan presentase 84,52%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli media menyatakan bahwa modul pembelajaran Adobe Photoshop CS6 dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Namun walaupun begitu tidak menutup kemungkinan nantinya perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli media.

3.3 Uji Coba Lapangan terhadap Siswa

Berdasarkan uji coba modul yang dilakukan terhadap 3 sekolah yaitu SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 3 Yogyakarta, dan SMK Negeri 7 Yogyakarta yang melibatkan 107 siswa, diperoleh nilai rata-rata 147,52 dengan presentase 84,30%. Hal ini dapat diartikan bahwa modul pembelajaran Adobe Photoshop CS6 masuk dalam kategori sangat layak. Siswa dapat memahami materi dan sangat tertarik belajar dengan menggunakan modul pembelajaran Adobe Photoshop CS6.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan penilaian kelayakan modul pembelajaran berdasarkan ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak, ahli media termasuk dalam kategori sangat layak, dan uji coba lapangan terhadap siswa termasuk dalam kategori sangat layak. Maka dari ketiga penilaian tersebut dapat diartikan bahwa modul pembelajaran Adobe Photoshop CS6 sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk SMK kompetensi keahlian multimedia kelas X, dan diharapkan mampu membantu kinerja guru dalam penyampaian materi dan juga diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa harus mengandalkan bimbingan dari guru sehingga dapat meminimalisir peran guru dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan modul pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk dengan judul “Modul Adobe Photoshop CS6 untuk SMK Kelas X” yang dikembangkan dengan langkah penelitian ADDIE dengan lima tahapan pokok yaitu, (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).

Kualitas produk berupa modul *adobe photoshop CS6* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran multimedia SMK kelas X dengan didasarkan atas beberapa hal seperti berikut.

- a. Berdasarkan hasil penilaian bahan ajar dari keenam ahli yang terdiri dari tiga ahli media dan tiga ahli materi, didapatkan nilai rata-rata 131,34 dengan hasil presentase keseluruhan aspek sebanyak 84,54% untuk media dan nilai rata-rata 172,67 dengan hasil presentase keseluruhan aspek sebanyak 86,34% untuk materi sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas bahan ajar yang dikembangkan adalah sangat layak digunakan dalam pembelajaran.
- b. Berdasarkan penilaian keseluruhan aspek angket respon oleh siswa memperoleh nilai rata-rata 147,52 dengan hasil presentase keseluruhan aspek sebanyak 84,30% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas bahan ajar yang dikembangkan adalah sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas maka modul Adobe Photoshop CS6 untuk SMK Kelas X ini dapat digunakan sebagai sumber belajar di Sekolah Menengah Kejuruan kompetensi keahlian Multimedia khususnya kelas X.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dinyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran, sehingga beberapa saran dapat diberikan antara lain:

- a. Modul Adobe Photoshop CS6 yang dikembangkan hanya mengukur kelayakan terhadap modul, belum sampai pada pengukuran hasil belajar akhir siswa dengan modul. Oleh karena itu, terbuka bagi para peneliti lain untuk mengkaji lebih jauh pengukuran hasil belajar akhir siswa menggunakan modul Adobe Photoshop CS6 untuk SMK kompetensi keahlian multimedia kelas X.
- b. Bahan ajar modul Adobe Photoshop CS6 ini sudah sangat layak. Namun tidak menutup kemungkinan bagi para peneliti lain untuk lebih menyempurnakan modul Adobe Photoshop CS6 ini baik dari segi materi, media, dan keterlaksanaannya sehingga selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan ajar di berbagai sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Majid. (2016). Perencanaan pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [2] Asih Mardati. (2012). Pengembangan bahan ajar berbentuk modul dengan pendekatan kontekstual pada pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk siswa SMP kelas V. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [3] Association for Educational Communications and Technology (AECT). (1977). The definition of educational technology: A summary. In the definition of educational technology, 1-16. Washington,DC.: AECT.
- [4] Aquinas Wheny Ratri Suminar. (2012). Pengembangan modul matematika melalui pendekatan kontekstual pada materi bilangan untuk siswa SMP kelas VII. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [5] Depdiknas. (2004). Pedoman khusus penyusunan modul sekolah menengah atas. Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Depdiknas.
- [6] Depdiknas. (2008). Panduan pengembangan bahan ajar. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- [7] Depdiknas. (2008). Penulisan modul. Jakarta : Direktorat Tenaga Kependidikan, Ditjen PMPTK, Depdiknas.
- [8] Ekaningrum Kusuma Astuti. (2011). Buku sekolah elektronik berbasis multimedia sebagai sumber belajar untuk SMK kompetensi keahlian teknik komputer jaringan kelas X. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [9] Madcoms. (2012). Kupas tuntas adobe photoshop CS6. Yogyakarta: Andi.
- [10] Mulyasa. (2018). Kurikulum berbasis kompetensi: konsep, karakteristik, dan implementasi. Cetakan kesebelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [11] Nana Sudjana. (2017). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru.
- [12] Nasution. (2015). Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [13] Robert Marie Branch. (2019). Instructional design: the ADDIE approach. University of Georgia.
- [14] Sugiyono. (2012). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- [15] Suharsimi. (2012). Prosedur penelitian (suatu pendekatan praktik). Jakarta: Rineka Cipta.
- [16] Sukarjo. (2016). Kumpulan materi evaluasi pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta
- [17] Supriyadi. (2012). Anatomi buku sekolah di indonesia. Yogyakarta: Adi Cita.