

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CAMTASIA PADA MATA KULIAH SERIGRAFI PADA MAHASISWA PRODI SENI RUPA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Muslim
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK .

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan video pembelajaran Serigrafi berdasarkan kriteria kualitas media pembelajaran yang baik.(2) untuk mengetahui hasil belajar efektif terhadap media video pembelajaran Serigrafi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk Borg and Gall yang dipadu dengan model desain pembelajaran dari Dick and Carey. Metode penelitian ini terdiri dari dua tahapan, yang mana pada tahap I merupakan tahap uji coba produk yang terdiri dari: (1) validasi ahli materi pelajaran, (2) validasi ahli desain pembelajaran, (3) validasi ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan terbatas. Hasil penelitian menunjukkan: (1) uji ahli materi berada pada kualifikasi sangat baik (76.26%), (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (85,12%), (3) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (81,80%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (91,00%), (5) uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (89,14%), dan (6) uji coba lapangan terbatas berada pada kualifikasi sangat baik (93,00%).Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa yang dibelajar tanpa menggunakan media dengan hasil belajar mahasiswa yang belajar menggunakan media. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7.99 > 2.03$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Video pembelajaran, aplikasi camtasia

A. PENDAHULUAN

Pembangunan dibidang pendidikan dewasa ini dapat dilihat dari peningkatan sistem pelaksanaan pendidikan dan pengembangan pembelajaran yang selalu diusahakan dari waktu ke waktu seperti tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menggariskan bahwa pembangunan dibidang pendidikan adalah upaya mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,bertujuan untuk mengembangkan potensi Mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, UU No. 20 Th. 2003: Pasal 3). Pada hakikatnya tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan daya saing generasi muda dalam masyarakat global. Sehingga perlu

adanya pertimbangan untuk meletakkan dasar yang kuat bagi Mahasiswa kita pada masa periode emas atau di tingkat dasar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Menurut Sadiman (1993:6), proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses berkomunikasi. Proses berkomunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan-pesan tersebut berupa isi ajaran dan didikan yang dituangkan di dalam kurikulum dan oleh dosen dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual maupun verbal. Matakuliah Serigrafi merupakan matakuliah yang membahas mengenai karya seni.

Dari hasil observasi penulis, dalam penyelenggaraan perkuliahan Serigrafi di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan masih banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh dosen antara lain : (1) alat bantu mengajar yang masih kurang, (2) materi/bahan ajar yang masih sulit diperoleh di perpustakaan, (3) fasilitas praktek yang kurang memadai untuk menampung 30 orang mahasiswa sekaligus, (4) aktivitas mahasiswa yang masih rendah dalam pembelajaran, (5) mahasiswa kurang kreatif dan inovatif dalam pengembangan hasil praktek, (6) hasil belajar (nilai matakuliah Serigrafi) berupa tugas/praktek pada umumnya rendah, dan (7) belum maksimalnya pemanfaatan multi media dalam perkuliahan.

Selain kendala di atas, juga ditemukan adanya permasalahan lain berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara khusus dengan dosen pengampu matakuliah Serigrafi yang dilaksanakan pada April 2015 disimpulkan bahwa, selama ini proses pembelajaran dilaksanakan hanya dengan metode cara ceramah. Praktek

yang disimulasikan terlebih dahulu oleh dosen, kemudian dipraktekkan secara bersama-sama oleh mahasiswa dalam tiap kelas. Hal ini tentu saja menyebabkan kurang tersampainya tujuan dalam proses belajar mengajar. Tidak tercapainya hasil belajar pada matakuliah Serigrafi, menyebabkan kurang tumbuhnya motivasi dan kreatifitas mahasiswa dalam proses belajar. Dalam hal ini terutama pada proses belajar matakuliah Serigrafi. Padahal matakuliah Serigrafi di prodi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni menekankan pada aspek apresiasi dan kreasi, dalam ranah pendidikan dapat diurai menjadi kognitif, afektif dan psikomotor.

Serigrafi dianggap sebagai salah satu matakuliah yang diajarkan pada semester IV di Prodi Seni Rupa, menjadi pelajaran yang paling membebani mahasiswa. Hal ini terlihat dari banyaknya mahasiswa yang belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelulusan pada matakuliah Serigrafi. Pernyataan mengenai kondisi permasalahan tersebut diperkuat setelah dilakukan observasi pada bulan Januari 2016 yang dilakukan di Prodi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni .

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Dosen matakuliah Serigrafi tentang mata kuliah Serigrafi di jurusan tersebut, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa pada semester IV, tahun pelajaran 2014/2015 belum melampaui batas nilai kelulusan yang ditentukan untuk matakuliah Serigrafi yakni 10 % nilai E, 60% mahasiswa yang mendapatkan nilai C, 30% nilai B dan 10 % A. Ini berarti hasil belajar belum maksimal. Maka dari itu dalam matakuliah Serigrafi diperlukan sebuah media agar dapat membantu terjadinya ketercapaian tujuan dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan

mengembangkan Video Pembelajaran Serigrafi pada mahasiswa Prodi Senirupa Universitas Negeri Medan, dapat digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah belajar dan pembelajaran matakuliah Serigrafi di Prodi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

B. KAJIAN PUSTAKA

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Menurut Gagne (1983:86) ” *A natural process that leads to changes in what we know, what we can do, and how we behave.* Diartikan belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Heinich et.al. (1996:17) mengemukakan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan pada pengalaman mahasiswa, tidak semata pengetahuan kognitif. Teori konstruktivisme ini membantumahasiswa mentransformasikan informasi dalam pembelajaran dan membangun pengetahuan mahasiswa dengan sendiri melalui keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas belajar dapat diartikan sebagai suatu proses mental yang terjadi dalam benak seseorang yang melibatkan kegiatan (proses berfikir), dan terjadi melalui pengalaman belajar yang didapat oleh orang yang belajar dan melalui reaksi-reaksi terhadap lingkungan dimana dia berada. Belajar adalah proses perubahan perilaku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya dapat dikatakan bahwa Seni Rupa

merupakan pembelajaran yang sebagian besar dari materi pelajarannya atau teori-teori pengantar seni rupa merupakan suatu pemrosesan informasi yang dapat diterima melalui indra penglihatan, pemrosesan melalui otak, disaring oleh otak kemudian ditangkap oleh spikomotor dan motorik seseorang. Kemandirian dalam menangkap suatu konsep belajar juga berperan dalam Matakuliah Seni Rupa ini dengan belajar mandiri mahasiswa dapat mempelajari pokok bahasan atau topik pelajaran tertentu dengan melihat dan mendengarkan program media baik berupa *audio maupun audio visual* tanpa bantuan atau terbatas dari orang lain.

1. Pengertian Kesenian

Kesenian merupakan salah satu kebutuhan manusia yang tergolong kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kesenian berdasarkan kebutuhan manusia dapat dikelompokkan kedalam dua kelompok yaitu yang pertama kebutuhan menikmati keindahan, yang dapat dilakukan dengan mendengar musik, melihat pertunjukan, melihat pameran, dll, kedua kebutuhan mengungkapkan perasaan keindahan yang dapat dilakukan dengan menciptakan karya seni, seperti gambar, patung, musik, tari dan lain sebagainya. Dalam memenuhi kedua kebutuhan ini kesenian merupakan bagian integral yang tak terpisahkan dengan kebudayaan.

Secara garis besar kesenian dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater. Masing-masing kelompok tersebut masih dapat dibagi menjadi beberapa bagian sub kelompok. Jika ditinjau dari wujud, penampilan, dan penyajian kesenian dapat dibedakan menurut indera penerimanya seperti seni audio, seni

visual atau perpaduan keduanya yang disebut seni audiovisual. seperti seni suara dan seni musik. Seni visual adalah seni yang diserap melalui indra penglihatan, atau lebih sering dikatakan seni rupa seperti seni lukis, gambar, seni patung, seni grafis, batik, design dan sebagainya. Sedangkan seni audiovisual adalah seni yang dapat diterima melalui indera pendengaran dan indera penglihatan seperti seni tari, seni musik dalam bentuk pertunjukan, seni drama, film, dan lain sebagainya.

2. Muatan Kesenian Dalam Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat alat dan bahan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam matakuliah kesenian pencapaiannya digolongkan menjadi empat sasaran yaitu memiliki kepekaan, pengetahuan tentang seni, keterampilan dan kreatif dalam berkarya. Kesenian dalam pendidikan meliputi semua bentuk kegiatan tentang aktifitas fisik dan cita rasa keindahan. Aktifitas dan cita rasa keindahan itu tertuang dalam kegiatan berekspresi dan berapresiasi melalui bahasa rupa, suara gerak dan peran serta perpaduannya. Berekspresi diartikan berkreasi berdasarkan ide-ide atau gagasan seni dan memperhatikan teknik dalam proses berkarya. Muatan kesenian pada kurikulum nasional yang terdiri atas materi seni tradisi, modern dan kontemporer.

Agar Mahasiswa memiliki kemampuan sebagai berikut : (a) Memahami konsep dan pentingnya Seni rupa. (b) Menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Rupa. (c) Menampilkan kreatifitas melalui Seni rupa. (d) Meningkatkan peran serta Seni Rupa pada tingkat local, regional maupun global. Maka secara rinci dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Kesenian mencakup aktivitas seni dan menanggapi seni

atau dengan istilah lain kreasi dan apresiasi.

3. Hakikat Matakuliah Seni Rupa

Secara sederhana, seni rupa adalah ungkapan ide atau perasaan yang estetis dan bermakna dari pembuatnya yang diwujudkan melalui media rupa yang bisa ditangkap dan dirasakan dengan rabaan. Perwujudan ini merupakan hasil pengolahan konsep titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu.

Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dibagi dua, yaitu karya seni rupa dua dimensi yang mempunyai dua ukuran dan karya seni rupa tiga dimensi yang mempunyai tiga ukuran atau memiliki ruang.

Berdasarkan fungsinya, karya seni rupa ada yang dibuat dengan pertimbangan utama untuk memenuhi fungsi praktis atau terapan (applied art), dan ada juga yang dibuat dengan tujuan untuk dinikmati keindahan dan keunikannya saja tanpa mempertimbangkan fungsi praktisnya. Karya seni rupa dengan kategori ini disebut karya seni rupa murni.

Gambar, lukisan, dikategorikan sebagai hasil karya seni rupa dua dimensi. Disebut dua dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan hanya dinikmati dengan satu arah pandangan, yaitu dari arah depan atau sejajar dengan bidang datar.

Beberapa jenis seni rupa dimensinya antara lain sebagai berikut.

1. Seni lukis, ialah pengembangan yang lebih lengkap dari menggambar.
2. Seni patung, ialah cabang seni yang memiliki 3 dimensi .
3. Seni kriya yang termasuk seni dua dimensi adalah batik.
4. Seni grafis termasuk serigraf, ialah cabang seni yang menggunakan alat cetak untuk menggambar.

Dari hasil observasi dilapangan (Prodi seni rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan) bahwa Perkuliahan seni rupa selama ini masih terbatas pada materi buku paket dan kegiatan berolah senirupa yang masih terpusat pada contoh gambar yang ada pada buku paket tanpa melakukan elaborasi. Pembelajaran yang dimaksud dikenal dengan sebutan pembelajaran menggambar konvensional. Jenis pembelajaran ini belum mampu memfasilitasi potensi kreativitas mahasiswa dalam matakuliah serigrafi. Perkuliahan Serigrafi diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) kegiatan apersepsi, (3) penyajian materi, (4) kegiatan demonstrasi, (5) memberikan latihan terbimbing, (6) memberikan umpan balik, dan (7) evaluasi. Pembelajaran dengan model tersebut tidak menumbuhkan potensi kreativitas mahasiswa dalam membuat karya. Dengan demikian dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang inovatif yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dan mampu mengembangkan potensi kreativitas pada mahasiswa. Pembelajaran inovatif yang dimaksud adalah dengan mengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi *camtasia*.

4. Pengertian Serigrafi

Cetak sablon merupakan bagian dari teknik cetak yang dikembangkan oleh Yuzenzai Miyasakipada tahun 1654 – 1736 dan Zikukeo Hirose pada tahun 1822 – 1890 berkebangsaan Jepang. Pada awalnya cetak sablon dikembangkan untuk pencetakan kimono yang merupakan pakaian khas Jepang, dimana bila kimono di tulis dengan tangan menjadi sangat mahal harganya (Widro, 2007 : 2). Selanjutnya cetak sablon berkembang kee daratan Eropah pada tahun 1851 – 1862 dan kemudian pada tahun 1868

Joseph Swan mendirikan atau menemukan produk *autotype*.

Pada tanggal 11 Juli 1907 Samuel Simmon yang berkebangsaan Inggris mendapatkan hak patennya untuk teknik cetak sablon. Mengembangkan teknik sablon menggunakan *Chiffon* sebagai pola cetakan. *Chiffon* merupakan bahan rajut yang terbuat dari benang sutra halus.bahan rajut inilah sebagai cikal bakal kain kasa yang dikenal sekarang ini. Menyablon dengan cara ini adalah tinta yang akan dicetak akan dialirkan melalui kain kasa atau kain saring, sehingga gambar yang akan tercetak akan mengikuti pola gambar yanag ada pada kain saring tersebut. Inilah sebabnya sehinggaa menyablon dengan teknik tersebut disebut dengan *silk screen printing* yang berarti mencetak dengan kain saring sutra. Setelah itu cetak sablon berkembang ke Amerika Serikat sehingga pada tahun 1942 pertama kalinya proses cetak sablon dilakukan di atas bahan tekstil dan kemudian pada tahun 1946 MC Kornick dan Penney menemukan mesin cetak sablon.

Pada awal abad ke 20 proses pelaksanaan cetak serigrafi mulai menggunakan kain/*screen* yang terbuat dari bahan sutera yang semula dipergunakan untuk menyaring tepung. Dari sinilah istilah cetak serigrafi dikenal dengan sebutan “*silk creen printing*” yang digunakan pada tahapan proses cetak. Karena sutera harganya cukup mahal, serta memiliki kekuatan yang kurang baik, serta secara dimensional kurang stabil, maka kemudian diganti dengan bahan yang terbuat nilon dan selanjutnya dengan poliester. Sedangkan untuk keperluan cetak, alat-alat atau benda-benda elektronik dipergunakan kain (*screen*) yang terbuat dari bahan stainless steel/logam.

Serat kain dibuat/danyam/dirajut menurut standar dan diproduksi

dengan berbagai ukuran tergantung dari tingkat ketebalan serat benang yang akan menghasilkan tingkat kerapatan anyaman.

Cetak saring dikenal juga dengan sablon atau serigrafi menciptakan warna padat dengan menggunakan teknik stensil. Mula-mula menggambar berkas pada selembar kertas dipakai buat film. Sebuah *screen* dibuat dari selembar kain asalnya dulu menggunakan sutra yang direntangkan pada rangka kayu. Selanjutnya stensil ditempelkan pada *screen*. Kemudian *screen* diletakkan diatas kertas kering atau kain. Tinta dituangkan disisi dalam *screen*. Sebuah rakel dari karet digunakan untuk meratakan tinta melintasi *screen*, diatas stensil dan menuju ke kertas atau kain. *Screen* diangkat ketika gambar sudah ditransfer ke kertas/kain. Tiap warna memerlukan stensil yang terpisah. *Screen* dipakai lagi setelah dibersihkan. (Ensiklopedia Indonesia, 1980 : 206).

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas disimpulkan bahwa cetak saring dikenal juga dengan sablon atau serigrafi adalah teknik cetak mencetak dengan menggunakan kain *screen* (penyaring) atau juga disebut kain gasa, yang direntangkan pada rangka kayu.

Peralatan serigrafi pada dasarnya sederhana sekali, bisa dibuat sendiri atau mendapatkannya di toko sablon dengan harga relatif murah. Beberapa alat sablon yang pokok diantaranya sebagai berikut.

a. *Screen*

Berbagai jenis serat kain yang dapat dipergunakan untuk proses cetak sablon diantaranya adalah:(a). Nilon .(b). Polyester, terdiri atas:(1). *Metalised polyester/ polyester* logam.(2). *Antistaticpolyester/ polyester* antistatic.(3). *Calenderred polyester/ polyester* termampatkan.b.

Karakteristik serat kain (*screen*). Untuk semua kebutuhan cetak sablon tersedia pilihan yang secara luas, hanya saja berupa serat benang tunggal.

Keunggulan dari serat benang nilon: (1). Memiliki daya rentang dan gaya gosok yang baik. (2). Ideal untuk tahapan pencetakan di atas bahan cetak yang permukaannya tidak rata. (3). Memiliki daya alir tinta yang baik, dan punya daya rekat yang sempurna untuk semua jenis emulsi (stensil foto).

Kelemahannya: (1). Peka terhadap kondisi cuaca/temperatur dan kelembaban udara. (2). Tidak sesuai untuk jenis-jenis pekerjaan yang memerlukan ketepatan yang tinggi (register)(3). Ketebalan kain/screen serat kain yang terbuat dari nilon atau polyester tersedia dalam beberapa derajat ketebalan yakni : tipe Small (S), tipe Medium (M), tipe Thick (T) dan Heavy Duty (HD). Serat benang dengan tipe S serat benangnya tipis, cocok untuk pekerjaan nada lengkap (halftone), dan gambar seni (artis/seni). Serat benang dengan tipe M serat benang yang memiliki ukuran medium, cocok untuk pekerjaan nada lengkap yang kasar. Serat benang dengan tipe T serat benangnya tebal, cocok untuk segala jenis pekerjaan pada teknik sablon. Sedangkan serat benang dengan tipe HD, serat benang dengan ekstra tebal cocok untuk pekerjaan yang dilakukan secara masinal (cetak menggunakan mesin), cetak blok dan jenis-jenis pekerjaan kasar. (4). Warna Kain/Screen kain (*screen*) pada umumnya berwarna putih. Tapi seringkali kain berwarna putih dan pada waktu dilakukan proses penyinaran akan menimbulkan gejala pemantulan kembali yang dapat mengakibatkan terjadinya kekurangan penyinaran. Untuk mengatasi masalah tersebut pada umumnya kain dibuat berwarna kuning, jingga dan merah. Sehingga kain berwarna digunakan

untuk menghindari terjadinya pemantulan kembali cahaya pada waktu penyinaran stensil foto sistem direct (langsung), sistem direct/indirect (langsung/tidak langsung), maupun sistem cappillary (kafilek) (5). Persyaratan kain untuk memperoleh tingkat resolusi gambar yang terbentuk pada kain (screen) Serta peningkatan defenisi hasil cetak sablon, maka diperlukan persyaratan khusus untuk jenis-jenis kain yang digunakan.

Adapun persyaratan-persyaratannya adalah sebagai berikut: (a). Daya lentur/fleksibelitas karena pada saat dilakukan perentangan pada bingkai cetak kain harus ditarik untuk mendapatkan tingkat keregangan pada permukaan bingkai serta pada waktu dilakukan proses pencetakan screen tidak boleh menyentuh bahan cetak, dengan jarak kira-kira 3-5 milimeter, maka kain haruslah lentur. (b). Pori-pori tidak berubah atau bergeser, tujuan utama tidak bergesernya pori-pori kain adalah untuk pengendalian penyaluran tinta cetak. (c). Tahan terhadap bahan kimia selama kain digunakan pada tahapan pencetakan kain selalu berhubungan dengan bahan kimia seperti stensil foto, tinta cetak, dan bahan pencuci atau pembersih, maka kain harus dapat tetap bertahan

atau tidak mudah rusak. (d). Mudah dibersihkan diharapkan agar kain dapat dipergunakan secara berulang-ulang maka kain harus mudah dibersihkan.

(e). Tahan terhadap gesekan pada waktu digunakan screen akan selalu bersentuhan dengan rakel yang memiliki variasi derajat kekerasannya. Dengan demikian gesekan dari rakel tidak dengan mudah mengikis serat kain yang berdampak pada pengalihan tinta cetak dan mengakibatkan kain mudah rusak. (f). Memiliki keporian yang bervariasi dengan adanya variasi pori-pori screen, maka berbagai bentuk bahan serta berbagai macam bentuk gambar dapat dicetak dengan cetak serigrafi. (g). Variasi dari tingkatan kerapatan *screen* sangat berpengaruh pada tahapan pengalihan tinta cetak. Dengan banyaknya variasi yang disediakan untuk jenis-jenis kain diharapkan agar lapisan film tinta dapat dengan mudah dialihkan keatas bahan cetak (media cetak) yang dipergunakan. Berikut ini pada tabel 2.1 kode penomorinan kain gasa pada *Screen*.

Kode Penomorinan Kain Gasa pada *Screen*.

Nomor Screen	Jenis sifat dan kegunaan penyablonan
55 T	<i>Screen</i> kasar; dipergunakan untuk pencetakan diatas bahan handuk dan karung.
62 T	<i>Screen</i> kasar; pencetakan dengan floating pasta atau cetak timbul diatas bahan tekstil khususnya kaos.
77 T	<i>Screen</i> kasar; untuk pencetakan di atas bahan tekstil seperti kaos, handuk.
90 T	<i>Screen</i> sedang; pencetakan di atas kain, badge, dan pencetakan motif halus atau gambar seni dengan pasta timbul di atas kaos.
120 T	<i>Screen</i> sedang; pencetakan menggunakan tinta brons emas di atas bahan karton, seng, kayu, kulit, imitasi dan kertas.
150 T	<i>Screen</i> sedang; pencetakan kertas dengan motif blok, imitasi, mika dan stiker

165 T	Screen halus; untuk mencetak di atas bahan kertas dan plastik
180 S	Screen halus; untuk cetak plastik dan kertas bertekstur halus.
200 S	Screen halus; dipergunakan untuk proses pencetakan model nada lengkap atau halftone.

b. Rakel

Rakel adalah alat bantu penyaput tinta atau cat sablon yang ada pada *screen* sehingga terjadi pemindahan tinta atau cat dari *screen* ke permukaan benda yang disablonkan. Rakel bisa didapat dalam bentuk jadi dan siap pakai atau membuat sendiri. Rakel pada sisi penyaputnya merupakan bahan sejenis karet (*polyviny*) yang cukup kuat dan tahan kelembaban udara, suhu, dan macam-macam bahan kimia sablon. Karena itu, bahan sintetik ini relatif awet. Rakel terbagi menjadi dua jenis yaitu rakel lunak dan rakel keras.

Rakel lunak biasanya digunakan untuk mencetak bahan yang membutuhkan banyak tinta, seperti untuk menyablon blok, sedangkan rakel keras biasanya digunakan untuk mencetak bahan yang membutuhkan detail sangat halus. Menyablon dengan rakel keras dapat mencetak nada lengkap atau raster (kumpulan titik pembentuk gambar). Contohnya menyablon gambar foto orang.

Mata rakel dari karet sintesis ada dua warna, yaitu berwarna coklat dan berwarna hijau. Masing-masing rakel mempunyai sifat tersendiri. Mata rakel berwarna coklat ketebalan 4 mm, tinggi 2,5 cm bersifat keras, rakel coklat tebal 5 mm, tinggi 2,5 cm bersifat keras, rakel coklat tebal 7 mm, tinggi 5 cm bersifat keras tetapi lentur. Rakel berwarna hijau ketebalan 5 mm, tinggi 2,5 cm bersifat sedang, keras, dan lentur.

c. Meja cetak

Meja cetak merupakan tempat yang digunakan untuk pencetakan sablon atau alas dari benda yang akan disablon. Meja sablon bisa

menggunakan meja yang ada atau dibuat sendiri dengan syarat harus kokoh dan tidak mudah goyah. Permukaannya harus rata, sebab kalau tidak rata mengganggu proses cetak dan hasil sablon. Meja cetak diberi catok atau engsel penghubung meja dengan *screen* agar tidak berubah-ubah ketika mencetak. Sebaiknya meja ini menggunakan kaca sebagai permukaannya selain berfungsi sebagai meja cetak juga bisa digunakan untuk penyinaran disaat mengafdruck.

Alat penunjang dalam serigrafia antara lain: (a). Kipas angin digunakan untuk proses pengeringan obat afdruck dan pengeringan hasil sablonan. (b). Hairdryer sebagai pengering hasil sablonan dan bisa juga untuk proses pengeringan layar *screen* setelah pengafdruck yang basah. Jarak hairdryer dengan layar *screen* jangan terlalu dekat karena bisa merusak benang-benang *screen* maka jaraknya sekitar 15 cm – 20 cm. (c). Handsprayer (penyeprot air) digunakan untuk merontokan obat afdruck pada *screen* ketika proses pengafdruckan. Untuk membantu pencucian layar *screen* dari cat yang campurannya air.

5. Hakikat Teknologi Pembelajaran

Peranan pengajar sebagai motivator penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dalam pengembangan kegiatan belajar mahasiswa, pengajar harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi mahasiswa, menumbuhkan aktivitas dan kreativitas sehingga terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar.

Untuk merangsang kreatifitas dalam proses belajar mengajar peranan teknologi pembelajaran turut andil dalam segala bidang pendidikan. Hal ini tampak sudah banyaknya sarana media pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik kita. Banyaknya variasi dalam pembelajaran yang dikemas dengan berbagai bentuk pengembangan sarana dan prasarana media pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif, efektif dan dinamis. Tidak ketinggalan dalam hal ini peneliti juga ingin memperbaiki mutu dalam proses belajar mengajar dengan bantuan sarana pengembangan media pembelajaran yang mengacu kepada teori-teori dalam bidang kawasan teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan muncul sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Penerapan teori dan praktek dari kajian ilmu teknologi pendidikan dapat mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar.

Teknologi pembelajaran ialah teori dan praktek desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen, dan evaluasi proses dan sumberdaya belajar. Pada definisi ini teori terdiri dari konsep, konstruk, prinsip, dan proposisi yang memberi sumbangan terhadap *body of knowledge* (Seels dan Richey, 1994:78)

Reigeluth (dalam Mustaji 2012) mendefinisikan teori sebagai sekelompok prinsip yang secara sistematis diintegrasikan atau dimaksudkan untuk menjelaskan, memprediksi fenomena pembelajaran. Dengan demikian, teori-teori yang harus dimiliki oleh bidang Teknologi Pembelajaran (TP) untuk mendukung praktek disusun dengan tujuan utama menjelaskan dan memprediksi fenomena pembelajaran.

Association for Educational Communications Technology (AECT, 1977:1) mendefinisikan Teknologi pendidikan adalah proses kompleks yang terintegrasi meliputi: orang, prosedur, gagasan, sarana dan organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar pada manusia. Dari definisi tahun 1977 menggunakan istilah teknologi pendidikan dan berorientasi kepedateori dan praktek. Defenisi AECT 1994 dalam (Seels & Richey 1994:1): *“Instructional technology is the theory and practice of design, development utilization, management and evaluation of processes and resources for learning”* yang artinya Teknologi Pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar.

Definisi terbaru teknologi pendidikan AECT (2004) *“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”* yang artinya adalah studi dan etika praktek dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Dengan demikian tujuannya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta meningkatkan kinerja.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa: (1) teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin ilmu atau bidang garapan dan profesi, (2) istilah teknologi

pembelajaran dipakai bergantian dengan istilah teknologi pendidikan,(3) tujuan utama teknologi pembelajaran adalah (a) untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran; dan (b) untuk meningkatkan kinerja, (4) menggunakan pendekatan sistemik (*holistik atau menyeluruh*), (5) kawasan teknologi pembelajaran dapat meliputi kegiatan yang berkaitan dengan analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, implementasi dan evaluasi baik proses-proses maupun sumber-sumber belajar, (6) teknologi pembelajaran tidak hanya bergerak di dunia pendidikan tapi juga dalam semua aktifitas manusia (seperti perusahaan, keluarga, organisasi masyarakat, dll) sejauh berkaitan dengan upaya memecahkan masalah belajar dan peningkatan kinerja, (7) teknologi diartikan secara luas, bukan hanya teknologi fisik (*hardtech*) tapi juga teknologi lunak (*softtech*).

6. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran Senirupa

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh Dosen tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Media merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu tempat ke tempat lain.

Menurut Santyasa (dalam Sahid 2012), proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni Dosen (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, mahasiswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Senada dengan pendapat di atas menurut E. Shannon dan Weaver (dalam Cangara 2009:22), dua orang insinyur listrik menyatakan bahwa

terjadinya proses komunikasi memerlukan lima unsur yang mendukungnya yaitu pengirim, transmitter, signal, penerima dan tujuan

Dari pendapat di atas maka disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Untuk itu agar tercapai kelima komponen komunikasi dalam pembelajaran tersebut maka perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat menjembatani tercapainya proses pembelajaran komunikasi dua arah dengan suasana belajar interaktif, menarik perhatian mahasiswa, mengarahkan mahasiswa agar aktif, efisien dan tanpa batas ruang maupun waktu. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Agung Bakti Saputra (2011), disarankan media video pembelajaran tutorial sangat menunjang pembelajaran jurnal umum dan buku besar perusahaan Jara Matakuliah seni rupa dapat dijadikan sebagai salah satu media dan model pembelajaran untuk belajar mandiri di rumah, tidak monoton dan dapat mempermudah proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mencoba membangun suasana belajar mengajar yang efektif, komunikatif, interaktif dengan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media video pembelajaran Serigraf.

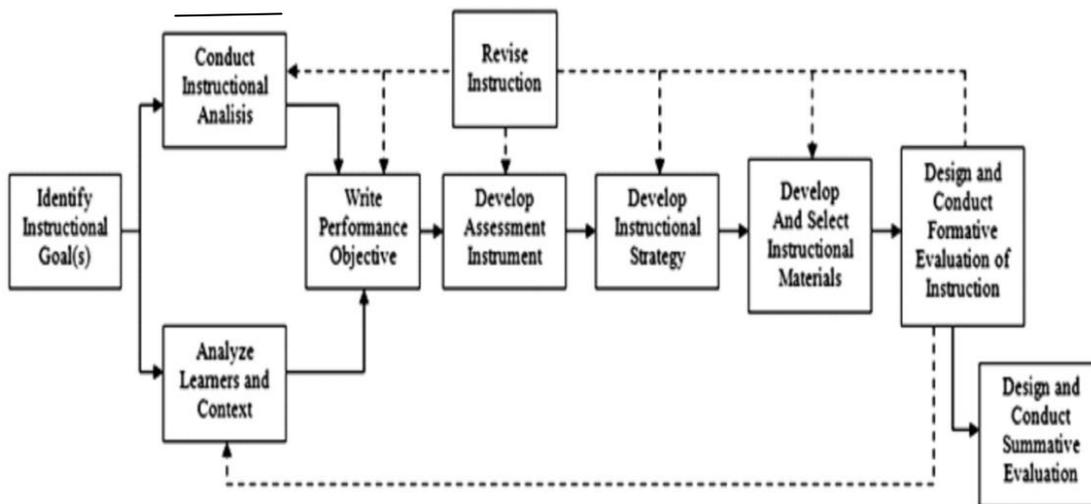
Pengembangan dalam bahasa Inggris disebut *development*, mempunyai makna: pertama, pengelolaan frase-frase dan motif-motif dengan detail terhadap tema atau yang dikemukakan sebelumnya, kedua; suatu bagian dari karangan yang memperluas, memperdalam dan menguatkan argumentasi yang terdapat

dalam bagian eksposisi, Komaruddin, dkk (2000:186).

Rusijono dkk (2008:39) penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah aktual. Dalam hal ini, kegiatan pengembangan ditekankan pada pemanfaatan teori, konsep, prinsip atau temuan penelitian untuk memecahkan masalah. Pengembangan

(*development*) merupakan proses penterjemahan spesifikasi rancangan menjadi bentuk fisik. Seels & Richey (1994:35) mendeskripsikan pengembangan sebagai: (a) pesan yang terkandung didalam isi, (b) strategi pembelajaran yang mengandung teori dan (c) perwujudan dari teknologi berupa perangkat keras dan lunak serta bahan-bahan media pembelajaran. Terkait dengan pengembangan ini, Miarso (2004:419) mengemukakan bahwa bila dikaji secara empiris, pengembangan adalah cara yang dilakukan dengan menciptakan sesuatu model terbatas yang diawasi secara cermat terlebih berbagai komponen pengembangan dicobakan, dinilai dan disempurnakan.

Pengembangan sebagai salah satu domain teknologi pembelajaran yang dapat diklasifikasikan menjadi: teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dalam hal kaitannya dengan penelitian ini teknologi pembelajaran yang sedang dikembangkan adalah teknologi audio visual yang salah satu bentuknya adalah media video.



Keterangan: : Garis Tahapan -----: Garis Umpan Balik dan Revisi

Gambar 1: Diagram Rancangan Pembelajaran Pengembangan Model Dick & Carey
Berikut adalah langkah pengembangan desain Instruksional menurut Dick & Carey (2005:35):

a. **Identifikasi Tujuan Instruksional (*Identify Instructional Goal(s)*).**

Tahap awal model ini adalah menentukan apa yang diinginkan agar pebelajar dapat melakukannya ketika mereka telah menyelesaikan program Instruksional. Tujuan Instruksional mungkin dapat diturunkan dari daftar tujuan, dari analisis kinerja (*performance analysis*), dari penilaian kebutuhan (*needs assessment*), dari pengalaman praktis dengan kesulitan belajar pebelajar, dari analisis orang-orang yang melakukan pekerjaan (*Job Analysis*), atau dari persyaratan lain untuk instruksi baru.

b. **Melakukan Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*).**

Langkah ini, pertama mengklasifikasi tujuan ke dalam ranah belajar Gagne, menentukan langkah demi

langkah apa yang dilakukan orang ketika mereka melakukan tujuan tersebut (mengenali keterampilan bawahan/*subordinat*).

Langkah terakhir dalam proses analisis Instruksional adalah untuk menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap, yang dikenal sebagai perilaku masukan (*entry behaviors*), yang diperlukan Mahasiswa untuk dapat memulai Instruksional. Peta konsep akan menggambarkan hubungan di antara semua keterampilan yang telah diidentifikasi.

c. **Analisis Pembelajar dan Lingkungan (*Analyze Learners and Contexts*).**

Langkah ini melakukan analisis pembelajar, analisis konteks di mana mereka akan belajar, dan analisis konteks di mana mereka akan menggunakannya. Keterampilan pembelajar, pilihan, dan sikap yang telah dimiliki pembelajar akan

- digunakan untuk merancang strategi Instruksional.
- d. **Merumuskan Tujuan Performansi (Write Performance Objectives).**
Pernyataan-pernyataan tersebut berasal dari keterampilan yang diidentifikasi dalam analisis Instruksional, akan mengidentifikasi keterampilan yang harus dipelajari, kondisi di mana keterampilan yang harus dilakukan, dan kriteria untuk kinerja yang sukses.
 - e. **Pengembangan Tes Acuan Patokan (Develop Assessment Instruments).**
Berdasarkan tujuan performansi yang telah ditulis, langkah ini adalah mengembangkan butir-butir penilaian yang sejajar (tes acuan patokan) untuk mengukur kemampuan mahasiswa seperti yang diperkirakan dari tujuan. Penekanan utama berkaitan diletakkan pada jenis keterampilan yang digambarkan dalam tujuan dan penilaian yang diminta.
 - f. **Pengembangan Siasat Instruksional (Develop Instructional Strategy).**
Bagian-bagian siasat Instruksional menekankan komponen untuk mengembangkan belajar pebelajar termasuk kegiatan praInstruksional, presentasi isi, partisipasi Mahasiswa, penilaian, dan tindak lanjut kegiatan.
 - g. **Pengembangan atau Memilih Material Instruksional (Develop and Select Instructional Materials).**
Ketika kita menggunakan istilah bahan Instruksional kita sudah termasuk segala bentuk Instruksional seperti panduan Dosen, modul, overhead transparansi, kaset video, komputer berbasis multimedia, dan halaman web untuk Instruksional jarak jauh. maksudnya bahan memiliki konotasi.
 - h. **Merancang dan Melaksanakan Penilaian Formatif (Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction).**
Ada tiga jenis evaluasi formatif yaitu penilaian satu-satu, penilaian kelompok kecil, dan penilaian uji lapangan. Setiap jenis penilaian memberikan informasi yang berbeda bagi perancang untuk digunakan dalam meningkatkan Instruksional. Teknik serupa dapat diterapkan pada penilaian formatif terhadap bahan atau Instruksional di kelas.
 - i. **Revisi Instruksional (Revise Instruction).**
Strategi Instruksional ditinjau kembali dan akhirnya semua pertimbangan ini dimasukkan ke dalam revisi Instruksional untuk membuatnya menjadi alat Instruksional lebih efektif.
 - j. **Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif (Design And Conduct Summative Evaluation).**
Hasil-hasil pada tahap di atas dijadikan dasar untuk menulis perangkat yang dibutuhkan. Hasil perangkat

selanjutnya divalidasi dan diujicobakan di kelas/ diimplementasikan di kelas dengan evaluasi sumatif.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian mengacu kepada Research and development (R & D) dari model Borg & Gall (1983) yang dipadu dengan evaluasi formatif dari Dick & Carey (2009).

Langkah –langkah dari tahapan pengembangan di atas adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan desain pembelajaran, adapun langkah-langkah pengembangan desain pembelajarannya sebagai berikut:
(a) identifikasi kebutuhan instruksional dan menulis standart kompetensi mata pelajaran, (b) melakukan analisi pembelajaran, (c) mengidentifikasi karakteristik dan perilaku awal siswa, (d) menulis kompetensi dasar serta indikatornya, (e) menulis tes acuan patokan, (f) menyusun strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan media video pembelajaran, (g) menegmbangkan bahan pemebelajaran , (h) mendesain evaluasi formatif.
2. Pembuatan desain software yang akan dikembangkan dalam media video pembelajaran, yang meliputi : (a) pembuatan desain software. (b) pembuatan naskah, (c) pembuatan storyboard, (d) pembuatan flowchart view.
3. Pembuatan bahan yang meliputi : (a) pembuatan dan pengumpulan gambar (image), merekam suara, pembuatan animasi-animasi yang akan digunakan dalam materi maupun simulasi, (b) perekaman dan pengumpulan video
4. Mengembangkan bentuk awal produk dengan menggunakan program aplikasi Camtasia, macromedia Flash, Microsoft Powerpoint, Adobe Premiere Elements 8 dll.
5. Melakukan validasi produk dari ahli media dan ahli materi.
6. Melakukan revisi tahap I hasil dari validasi ahli media dan ahli materi.
7. Melakukan uji coba satu-satu dengan mahasiswa calon pengguna video tutorial
8. Melakukan analisis konseptual
9. Melakukan revisi penegmbangan tahap II
10. Melakukan uji coba kelompok kecil
11. Melakukan analisis konseptual dan produk
12. Melakukan revisi tahap III
13. Melakukan uji coba lapangan
14. Penilaian siswa mengenai daya tarik dan kelayakan produk
15. Melakukan revisi akhir yang dikembangkan dalam produk video pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran video tutorial.
16. Melakukan uji keefektifan produk

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan, terdapat rata-rata hasil belajar Serigrafia yang dibelajarkan menggunakan media Video Pembelajaran Serigrafia pada mahasiswa semester IV prodi seni rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan yaitu sebesar 88,71 (88.18%). Sedangkan hasil belajar Serigrafia diajarkan Tanpa menggunakan media video pembelajaran Sebesar 10,76 (71.72%). Dari data ini membuktikan bahwa media video pembelajaran Serigrafia ini layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan mahasiswa.

Penggunaan media video pembelajaran Serigrifi memungkinkan mahasiswa untuk lebih mudah memahami langkah-langkah kerja Serigrifi dalam proses cetak-mencetak karena dari media video pembelajaran ini memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung, memiliki kemampuan mengafdruck lebih jelas sehingga setiap mahasiswa tidak kesulitan lagi dalam memecahkan pencetakan. Selain itu media video Pembelajaran Serigrifi sangat praktis, karena media ini dapat dibawa mahasiswa dan dipelajari dirumah.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran Serigrifi dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelurusan dari angket yang disebar ditemukan bahwa 90% dari dosen menyatakan membutuhkan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif, dan 100% persen mahasiswa menyatakan membutuhkan video pembelajaran agar dapat dijadikan sarana pembelajaran secara individual maupun klasikal.
2. Hasil validasi dari ahli materi terhadap media video pembelajaran Serigrifi yang dikembangkan menunjukkan bahwa : (1) kelayakan isi materi pembelajaran dinilai baik dengan persentase rata-rata 80.40%, (2) kelayakan isi pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 100% (3) kelayakan penyajian dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata 96.66% (4) kelayakan kebahasaan dinilai baik dengan persentase 8.40%

berdasarkan hasil validasi ahli materi tersebut disimpulkan bahwa media video pembelajaran dalam kriteria sangat baik (76.26%). Hasil validasi ahli desain pembelajaran terhadap media video pembelajaran Serigrifi yang dikembangkan adalah : (1) kualitas desain pembelajaran dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 80.00%, (2) kualitas desain pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 80.50%, (3) kualitas persentase dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 80.00% (4) kualitas desain informasi dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 100% Dengan demikian hasil validasi ahli desain pembelajaran tersebut disimpulkan dalam kriteria sangat baik (85.12%). Hasil validasi ahli media video pembelajaran terhadap media video pembelajaran Serigrifi yang dikembangkan menunjukkan bahwa : (1) pemrograman media video pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase sebesar 79.00%, (2) tampilan video pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase sebesar 75.50% Berdasarkan hasil validasi tersebut disimpulkan bahwa media video pembelajaran Serigrifi yang dikembangkan dalam kriteria sangat baik (81.80%), sehingga dapat diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Menurut tanggapan Mahasiswa Semester IV Prodi Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan pada uji coba perorangan dinyatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi camtasia termasuk dalam kategori sangat baik dimana aspek kelayakan tampilan 91.11%, aspek penyajian materi pembelajaran sebesar 95.24% dan aspek kemanfaatan media sebesar 86.67%..Berdasarkan hasil uji

coba perorangan tersebut disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik (91.00%). sehingga layak digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran.

4. Menurut tanggapan Mahasiswa Semester IV Prodi Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan pada uji coba kelompok kecil dinyatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi camtasia termasuk dalam kategori sangat baik dimana aspek kelayakan tampilan 90.83%, aspek penyajian materi pembelajaran sebesar 87.85% dan aspek kemanfaatan media sebesar 88.75% Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil tersebut disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik (89.14%).
5. Menurut tanggapan Mahasiswa Semester IV Prodi Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan pada uji coba lapangan dinyatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi camtasia termasuk dalam kategori sangat baik dimana aspek kelayakan tampilan 90.08%, aspek penyajian materi pembelajaran sebesar 88.94%. dan aspek kemanfaatan media sebesar 100% Berdasarkan hasil uji coba lapangan tersebut disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik (93.00%).
6. Media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan sebagai media video pembelajaran untuk Mahasiswa Semester IV Prodi Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan karena memiliki nilai rata-rata (88.53).

7. Media video pembelajaran Serigrafri memiliki keefektifan sebesar (88.18%) lebih tinggi dari keefektifan tanpa menggunakan media video pembelajaran Serigrafri 70.28%.

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Matakuliah Serigrafri adalah matakuliah Serigrafri yang memiliki praktek memerlukan kreatifitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu, pada setiap matakuliah ini memerlukan adanya fasilitas seperti ruang praktek yang memadai, perlengkapan dan peralatan praktek serta sumber-sumber yang diperlukan sehingga dapat mengembangkan kreatifitas mahasiswa.
2. Media video pembelajaran ini adalah salah satu alat untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran keberadaan dosen serta kemampuan dosen dalam penggunaan media video pembelajaran sangat diperlukan sebagai fasilitator sehingga mahasiswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Agar hasil produk lebih maksimal dan layak digunakan lebih jauh lagi, maka diperlukan hal-hal yang mendukung pengembangan produk yang terdiri dari : ahli pembelajaran, ahli bidang studi dan ahli materi profesional, ahli media video, dukungan dan dan prasarana serta waktu yang tersedia.
4. Dengan alasan keterbatasan waktu dari peneliti, sehingga masih banyak beberapa pengaruh-pengaruh yang belum terkontrol maka perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih representatif.

F. DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Defenition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology.
- AECT. 2004. *Definition and Terminology Committee document #MM4.0*
- June 1, 2004 [Online] Tersedia: http://www.indiana.edu/~molpage/./Meanings%20of%20ET_4.0.pdf, diakses tanggal 15 September 2012.
- Akirawijaya. 2012. Pengertian, manfaat, klarifikasi dan jenis-jenis media pembelajara.(Online)<http://akirawijayasaputra.wordpress.com/2012/03/14/pengertianmanfaatklarifikasidan-jenis-jenis-media-pembelajaran/>. Diakses pada tanggal 18 Januari 2013
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, Yogyakarta: Bumiaksara
- Andi Ratna Azizah. 2010. *Production of Micro Teaching Film in the Instructional about Repairing the Komputer Power Supply*, Innovative Product. Jakarta:Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
- Andi kristanto. 2011. Pengembangan model media video pembelajaran Matakuliah pengembangan media video /tv program studi teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Surabaya. <http://jurnal-teknologi-pendidikan.tp.ac.id/pengembangan-model-media-video-pembelajaran-mata-kuliah-pengembangan-media-videotv-program-studi-teknologi-pendidikan-fakultas-ilmu-pendidikan-universitas-negeri-surabaya.pdf>. jurnal teknologi pendidikan. vol 11:1, diakses tanggal 13 September 2012
- Antonius Aditya Hartanto dan Onno W. Purbo, *berbasis PHP dan MySQL*, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.
- Ariyawan Agung Nugroho. 2011. Pemanfaatan Sebagai Salah Satu Bentuk Penerapan TIK Dalam Proses Pembelajaran. Artikel.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atwi Suparman. 2001. *Desain Instructional,Proyek pengembangan Universitas Terbuka Ditjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional*.<http://hasbipudin.wordpress.com/>., diakses tanggal 29 Sptember 2012.
- Anglin, Gary J.1995.*Instructional Technology* 2nd Edition,Englewood. Colo: LibrariesUnlimited. Sumberdari website: <http://www.scribd.com/doc/91310008/Karakteristik-TP-Pembelajaran-Kinerja.>., diakses tanggal 28 Sptember 2012.
- Borg, W.R & M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman, Inc
- Bretz, Rudi. A.1971.*Taxonomy of Communication Media, Educational Technology publications*. Englewood clifft, New Jersey.
- Bertran Russel. 1974. *History of Western Philosophy*. George Allen & Ulwin. 1974
- Cangara, Hafied. 2009. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cetakan Kesebelas. Jakarta: RajaGrafindo Pustaka.
- Chambers, J.A. dan Sprecher, J.W. 1983. *Komputer Assisted Instruction It's Use in The*

- Classroom. Inc, New Jersey, Prentice Hall.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W & Carey, L. 2005. *Systematic Design of Instructional(5 th ed)*. New York: Addison–Wesley Educational Publisher Educational Technology Publicational, Inc
- Deni, Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Dwi Wahyu Candra Dewi. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Apresiasi Drama Menggunakan CD AMM Interaktif Untuk Mahasiswa SMA*. *Journal voll:1.Unnesa, Semarang State University (Unnes)*.
- Ena, Ouda Teda. 2001. *Membuat Media video pembelajaran Seni Senirupa Dengan Piranti Lunak Presentasi*, Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course. www.ialf.edu/kipbipa/papers/oudatedaena.doc. diakses tanggal 20 September 2012.
- Hackbarth S. 1996. *The Educational Technology Hanbook*. New Jersey: Educational Technology Publication, Englewood Cliffs, diakses tanggal 29 September 2012.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: Alumni.
- Handoyo, B.dan Suharto.Y.2003. *Aplikasi Media Untuk Pembelajaran Geografi*. Malang : Geo Spektrum
- Hakim, Lukmanul.dan Uus Musalini. 2004. *Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Heinich, R., et. Al. 1996 . *Instructional Media and Technologies for Learning*, (ON-LINE), www.teknologi pendidikan.wordpress.com, diakses tanggal 14 Sptember 2012.
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *media pembelajaran*, Yogyakarta, Safiria Insania Pres .
- Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Volume: 2No. 1 Tahun 2014)
- Kemdikbud. 2014. *Buku Dosen Seni Senirupa, Jakarta 2014*,
- Gagne, Robert M, dan Briggs, Leslie J. 1979. *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, E.D. 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston, Toronto: Little, Brown and Company Light, G.
- Gerlach Vernon. S, Elly Donald P. 1980. *Teaching & Media a systematic approach*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kemp, J.E., G.R. Morrison, dan S.M. Ross. 1994. *Designing Effective Instruction*, New York: Macmillan College Publishing Company.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media dan Pustekkom Diknas.
- Mukhtar.S. 2006. *Pengembangan Berfikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Mustaji. 2012. *Teori model dan penelitian pengembangan dalam perspektif teknologi pembelajaran*. (Online), <http://pasca.tp.ac.id/site/teori-model-dan-penelitian->

- [pengembangan-dalam-perspektif-teknologi-pembelajaran](#).diakses tanggal 18Januari 2012
- Nanulaitta, Christofel Vabio. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada MatakuliahBahasa Inggris Kelas XI IPA I SMA NEGERI II Ambon. *Skripsi, Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang*, diakses tanggal 29 September 2012.
- Nana S, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Novian Wahyu Setiabudi. 2005. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk MatakuliahFisika Bahasa Kinematika Gerak Lurus. *Skripsi, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang*, diakses tanggal 29 September 2012.
- Panahatan. 2012. The development of instructional Modul to Higer Students Outcomes on Basic Electronic of The Audio-Video Technical Skill at SMK Swasta Teladan Medan. *digilib.unimed.ac.id/.../UNIME D-Journal-21475*, diakses tanggal 15 September 2012.
- Pratiwi, Widya. 2010. Pengembangan Media CD Pembelajaran Sejarah Materi Peristiwa Menjelang Proklamasi MahasiswaSmester SMP Negeri 16 Malang. *Skripsi, Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang*.
<http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/pub/detail/pengembangan-media-cd-pembelajaran-sejarah-materi-peristiwa-menjelang-proklamasi-mahasiswa-kelas-viii-smp-negeri-16-malang-widya-pratiwi-42641.html>, diakses tanggal 15 September 2012.
- Rachbini, 1996. *Sablon Screen Printing*. Surabaya.
- Reddy, V.Venugopal and Manjulika ,S. 2002. From Face-to-Face to Virtual Tutoring: Exploring the Potentials of Support. Indira Gandhi National Open University (sumber internet, Maret 2007)
<http://press.video.com/> (1 mei 2013)
- Riska Dwi Novianti. 2004. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Mahasiswa Kelas V SDN Ngembung. *JurnalVol 10:1:74-85. Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Diakses tanggal 22 Januari 2013
- Rusijono, dkk. 2008. *Penelitian teknologi Pembelejaran*, Surabaya: Unesa University Press
- Russell. B, 2002, Berfikir ala Filsuf, Ikon Teralitera, Yogyakarta. (trj:Basuki Heri Winarno) dari judul asli The Art of Philosophizing & Other Essays, 1974, Rowman&Littlefield Publishers, Maryland.
- Sadhori, Naryo.S. 1996. *Pengetahuan dan Keterampilan Sablon*. Bandung Angkasa.
- Sadiman, Arif dkk. 2002, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan danPemanfaatannya*,Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sigit P,A(2012) *Sejarah Cetak Sablon*. Retrieved April 20, 2012 From: <http://sejarah.info/2015/desember/sejarah-sablon.html>.

- Sanjaya.1998. —Internet Sumber Informasi Penting Bagi Profesionall.Makalah Elektro Indonesia Vol.4 Hlm.17.
- Pembelajaran
<http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/42/sudirman.htm> (3 November 2006)
- Sahid. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT.* (Online)
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131930136/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20ICT.pdf>. Diakses tanggal 16 Januari 2013
- Siahaan, S. 2004. (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif
- Seels ,B.B. & Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field.* Washington DC:Association for Educational Communications and Technology.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. 2000. *Instructional technology, The definition and domains of the field*, Terjemahan Dewi S Prawiradilaga, R. Rahardjo, Yusufhadi Miarso, (Jakarta: Penerbit IPTPI & LPTK).
- Shanyastini, Ni Made. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif Model Tutorial Pada MatakuliahTIK Kelas VII Semester 2 di SMP Negeri 4 Denpasar. *Jurnal vol 1:2. Teknodik. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha*, diakses tanggal 29 September 2012.
- Sigit P,A(2012) *Sejarah Cetak Sablon*. Retrieved April 20, 2012 From: <http://sejarah.info/2015/desember/sejarah-sablon.html>.
- Smaldino, S. E dkk. 2008. *Istructional Technology and Media for Learning.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sofia, Ayib Devi. 2010. Pengembangan Paket Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV dengan Menggunakan Model Dick&Carey di SD Ummu Aiman Lawang. *Jurnal. Program Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, diakses tanggal 29 September 2012.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.* Bandung : Alfabeta
- Sujana M.A.,MSC.Prof.,DR. 2004. *Metode Statistika.*, Bandung: Tarsito Bandung
- Suparman, M. Atwi. 2004. *Desain Instruksional*, (Jakarta: Pusat Penerbitan universitas Terbuka).
- Susetyo, Budi. 2005. *Jenis Alat Pengumpul Data*, (Online), <http://www.ditplb.or.id/new/index.php?menu=profile&pro=145>, diakses tanggal 12 November 2007.
- Srililis. 2008. *Pengembangan Inovasi Pembelajaran Mandiri.* Bandung: P2PNFI
- Widro, Age, 2010. *Menyablon Itu Gampang*. Tangerang : Panca Anugerah Sakti.
- Zunaidah, Nikamtuz. 2011. Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif Individual Pada MatakuliahBahasa Arab Kelas XI Semester II Program Bahasa SMA Assa'adah Bungah Gresik., *Jurnal Skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, diakses tanggal 29 September 2012.
<http://sa.itb.ac.id/Ketentuan%20Lain/UNo142005%28Dosen%20&%20Dosen%29.pdf>, diakses tanggal 15 September 2012

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20242/4/Chapter%20II.pdf>

Bahasa dan Seni Universitas
Negeri Medan.

Sekilas tentang penulis : Muslim,
S.Pd., M.Pd., adalah dosen pada
jurusan Seni Rupa Fakultas