

**Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran *Handout*
Berbasis *Adobe Photoshop CS3* Terhadap Hasil Belajar
Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X
Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara**

SKRIPSI

Oleh:

Baharudin Andi Saputra

06041281621018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020**

**PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *HANDOUT* BERBASIS
ADOBE PHOTOSHOP CS3 TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Baharudin Andi Saputra

NIM: 06041281621018

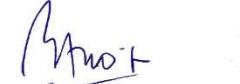
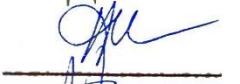
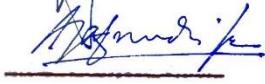
Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 17 April 2020

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------|---------------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. |  |
| 2. Sekretaris | : Adhitya Rol Asmi, S.Pd., M.Pd. |  |
| 3. Anggota | : Dr. Hudaidah, M.Pd. |  |
| 4. Anggota | : Drs. Supriyanto, M.Hum. |  |
| 5. Anggota | : Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D. |  |

Indralaya, April 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, S.Pd, M.Pd
NIP. 198411302009121004

**PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN HANDOUT BERBASIS
ADOBE PHOTOSHOP CS3 TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Baharudin Andi Saputra

NIM: 06041281621018

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196302051988032003**

Pembimbing 2,



**Adhitya Rol Asmi, S.Pd, M.Pd.
NIP. 198709092015041002**

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.**



**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



**Dr. Syarifuddin, S.Pd, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

PRAKATA

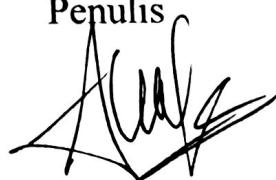
Skripsi dengan judul “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran *Handout* Berbasis *Adobe Photoshop CS3* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Berdasarkan hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., dan Bapak Adhitya Rol Asmi, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Farida, M.Si., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Hudaiddah, M.Pd., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., dan Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Terakhir, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu penelitian baik secara materi, pikiran, tenaga, perasaan, dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk mahasiswa Universitas Sriwijaya dan bidang studi Pendidikan Sejarah dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 1 Juni 2020

Penulis



Baharudin Andi Saputra
06041281621018

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Baharudin Andi Saputra

NIM : 06041281621018

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran *Handout* Berbasis *Adobe Photoshop CS3* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara“ ini adalah benar- benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 1 Juni 2020
Yang membuat pernyataan



Baharudin Andi Saputra
06041281621018

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PRAKATA.....	vi
PERNYATAAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Masalah Penelitian.....	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Belajar dan Pembelajaran.....	11
2.1.1. Hakikat Belajar	11
2.1.2. Teori-teori Belajar	13
2.1.3. Hakikat Pembelajaran	13
2.1.4. Hakikat Pembelajaran Sejarah	15
2.2. Media Pembelajaran.....	16
2.2.1. Hakikat Media.....	16
2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
2.2.3. Prinsip Pemilihan Media	18
2.2.4. Jenis Media Pembelajaran.....	19
2.2.5. Media Cetak (<i>Print Media</i>).....	19
2.3. Media <i>Handout</i>	20

2.3.1. Hakikat <i>Handout</i>	21
2.3.2. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media <i>Handout</i>	21
2.3.3. Tujuan dan Fungsi Media <i>Handout</i>	22
2.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Handout</i>	22
2.4. Aplikasi <i>Adobe Photoshop CS 3</i>	23
2.5. Hakikat Hasil Belajar.....	24
2.6. Penelitian Yang Relevan.....	25
2.7. Profil Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Indralaya Utara.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian.....	29
3.2. Variabel Penelitian.....	30
3.3. Definisi Operasional Variabel.....	30
3.3.1. Variabel Bebas: Implementasi Media <i>Handout</i>	30
3.3.2. Variabel Terikat: Hasil Belajar.....	31
3.4. Populasi dan Sampel.....	32
3.4.1. Populasi.....	32
3.4.2. Sampel.....	32
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5.1. Tes Hasil Belajar.....	33
3.5.1.1. Validitas Tes.....	34
3.5.1.2. Reliabilitas Tes.....	35
3.5.1.3. Daya Pembeda.....	35
3.5.1.4. Tingkat Kesukaran.....	36
3.6. Teknik Analisis Data.....	37
3.6.1. Uji Prasyarat Analisis.....	37
3.6.1.1. Uji Normalitas Data.....	37
3.6.1.2. Uji Homogenitas Data.....	40
3.6.1.2. Uji Linieritas Data.....	41
3.6.2. Uji Hipotesis.....	43
3.7. Hipotesis.....	45
3.8. Rancangan Penelitian.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian.....	47
4.1.1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	47
4.1.2. Deskripsi Data Penerapan <i>Handout</i> Berbasis <i>Adobe Photoshop CS 3</i>	48
4.1.3. Deskripsi Data Tes Hasil Belajar.....	51
4.1.3.1. Uji Validitas Soal.....	51
4.1.3.2. Uji Reliabilitas Soal.....	52
4.1.3.3. Daya Pembeda Soal.....	52
4.1.3.4. Tingkat Kesukaran Soal.....	54
4.2. Uji Prasyarat Analisis Data.....	56
4.2.1. Uji Normalitas Data.....	56
4.2.1.1. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen X IPS (<i>Pretest</i>).....	56
4.2.1.2. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen X IPS (<i>Posttest</i>).....	60
4.2.2. Uji Homogenitas Data.....	63
4.2.3. Uji Linieritas Data.....	65
4.3. Uji Hipotesis (Uji Analisis Data).....	69
4.4. Pembahasan.....	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	80
5.2. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA	82
-----------------------------	----

LAMPIRAN	87
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

3.1. Tabel Distribusi Frekuensi.....	38
3.2. Tabel Penolong Uji Homogenitas.....	40
3.3. Tabel Penolong Uji Linieritas.....	42
4.1. Indikator I (Tingkat Efektifitas Media <i>Handout</i> Berbasis <i>Adobe Photoshop CS3</i>).....	48
4.2. Indikator II (Tingkat Pemahaman Peserta Didik Terhadap Bentuk Media <i>Handout</i> Berbasis <i>Adobe Photoshop CS3</i>).....	49
4.3. Indikator III (Tingkat Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Media <i>Handout</i> Berbasis <i>Adobe Photoshop CS3</i>).....	50
4.4. Hasil Validitas Soal.....	52
4.5. Hasil Daya Pembeda Soal.....	53
4.6. Hasil Taraf Kesukaran Soal.....	54
4.7. Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	55
4.8. Pelaksanaan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	56
4.9. Tabel Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	57
4.10. Tabel Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	61
4.11. Tabel Penolong Uji Homogenitas Menggunakan Uji Barlett Data Tes Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan Usul Judul Skripsi.....	88
Lampiran 2: Surat Keterangan Persetujuan Seminar Proposal.....	89
Lampiran 3: Surat Pernyataan Perbaikan Seminar Proposal.....	90
Lampiran 4: Halaman Pengesahan Seminar Proposal.....	91
Lampiran 5: Surat Keterangan Persetujuan Seminar Hasil.....	92
Lampiran 6: Surat Pernyataan Perbaikan Seminar Hasil.....	93
Lampiran 7: Halaman Pengesahan Seminar Hasil.....	94
Lampiran 8: Surat Keterangan Persetujuan Ujian Akhir.....	95
Lampiran 9: Surat Pernyataan Perbaikan Ujian Akhir.....	96
Lampiran 10: Surat Keterangan Pembimbing.....	97
Lampiran 11: Surat Keterangan Penelitian Fakultas.....	99
Lampiran 12: Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan.....	101
Lampiran 13: Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah.....	102
Lampiran 14: Surat Keterangan Selesai Validasi dari Balai Arkeologi.....	103
Lampiran 15: Surat Izin dan Lembar Validasi Butir Soal.....	104
Lampiran 16: Surat Izin dan Lembar Validasi RPP.....	107
Lampiran 17: Lembar Validasi Materi.....	111
Lampiran 18: Kartu Bimbingan Pembimbing 1.....	115
Lampiran 19: Kartu Bimbingan Pembimbing 2.....	117
Lampiran 20: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	120
Lampiran 21: Lembar Soal Penelitian Kelas Kontrol.....	162
Lampiran 22: Lembar Soal Penelitian Kelas Eksperimen.....	175
Lampiran 23: Lembar Angket Persepsi Peserta Didik Terhadap <i>Handout</i>	182
Lampiran 24: Tabel Penolong dan Cara Penghitungan Validitas Soal.....	184
Lampiran 25: Tabel Penolong dan Cara Penghitungan Reliabilitas Soal.....	188
Lampiran 26: Tabel Penolong dan Cara Penghitungan Daya Pembeda Soal.....	193
Lampiran 27: Tabel Penolong dan Cara Penghitungan Taraf Kesukaran Soal.....	199
Lampiran 28: Tabel Penolong Uji Linieritas.....	200
Lampiran 29: Tabel Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	201

Lampiran 30: Penjelasan Tentang Fungsi Media, Prinsip Pemilihan Media, dan Jenis Media.....	202
Lampiran 31: Dokumentasi Foto-foto Penelitian.....	204

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran *Handout* Berbasis *Adobe Photoshop CS3* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh media pembelajaran *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan media *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 6 Januari 2020 sampai dengan tanggal 3 Februari 2020. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu sehingga hanya menggunakan satu kelas untuk diujicobakan. Sampel dalam penelitian ini ialah kelas X IPS sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dengan desain *pretest dan posttest*. Teknik prasyarat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji linieritas data. Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah dengan menggunakan uji regresi sederhana dengan taraf signifikansi $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dengan taraf $\alpha = 0,05$. Hasil F_{hitung} didapat 6,13, sementara untuk mencari F_{tabel} dikonsultasikan ke dalam tabel F dan didapat $F_{(0,05)(1,28)} = 4,20$. Sehingga berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil $F_{hitung} \geq F_{tabel} = (6,13 \geq 4,20)$. Dengan demikian hipotesis (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

Kata-kata Kunci: *Media Handout, Adobe Photoshop CS3, dan Hasil Belajar.*

Disetujui

Pembimbing 1,

Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196302051988032003

Pembimbing 2,

Adhitya Roi Asmi, S.Pd, M.Pd
NIP. 198709092015041002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Dr. Syarifuddin, S.Pd, M.Pd
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This study is entitled "The Effect of Implementation of Adobe Photoshop CS3-Based Handout Learning Media Against Student Learning Outcomes in Historical Subjects in 10th Grade Students of Senior High School number 2 North Indralaya". The formulation of the problem in this study was to see whether there was an influence of the adobe photoshop CS3-based learning media handout on student learning outcomes in history subject. While the purpose of this study was to determine whether there is an effect of the implementation of adobe photoshop CS3-based media handouts on student learning outcomes in history subject in 10th grade students of Senior High School number 2 North Indralaya . This research was conducted from January 6th , 2020 until February 3rd, 2020. This type of method used in this study was quasi-experimental so that it only used one class to be tested. The sample in this study was 10th grade students of social science as an experimental class using simple random sampling. Data collection techniques used in this study were to use a test with a pretest and posttest design. Data analysis prerequisite techniques used in this study were data normality test, data homogeneity test, and data linearity test. The data analysis technique used was to use a simple regression test with a significant level of $F_{\text{calculate}} \geq F_{\text{table}}$ with a level of $\alpha = 0.05$. F_{count} results obtained 6.13, while to look for F_{table} consulted in table F and obtained $F(0.05)(1.28) = 4.20$. So based on the results of data analysis, the results of $F_{\text{count}} \geq F_{\text{table}} = (6.13 \geq 4.20)$. Thus the hypothesis (H_0) was rejected and (H_a) was accepted.

Keywords: *Media Handout, Adobe Photoshop CS3, and Learning Outcomes.*

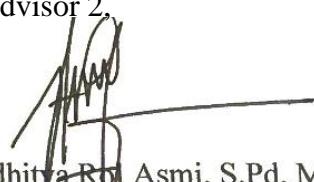
Approved by,

Advisor 1,



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196302051988032003

Advisor 2,



Adhitya Rpi Asmi, S.Pd, M.Pd
NIP. 198709092015041002

Certified by,

The Head of Historical Education Study Program



Dr. Syarifuddin, S.Pd, M.Pd
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk memberdayakan manusia. Adapun yang dimaksud manusia yang berdaya adalah manusia yang dapat berpikir kreatif, mandiri, dan dapat membangun dirinya serta masyarakat sekitar (Aunurrahman, 2016: 9). Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Bakir dan Suryanto, 2006: 138). Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menyatakan bahwa

“pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Hasbullah, 2006: 4).

Pendidikan berfungsi untuk mengarahkan individu dalam mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya, sehingga dapat mengikuti arus perubahan yang sedang terjadi. Potensi dan bakat yang dimiliki setiap individu sangat berperan dalam memajukan sumber daya manusia yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan sumber daya manusia tersebut dapat terjadi jika negara membangun pendidikan nasional dengan sangat baik. Pendidikan berada di posisi sentral dalam pembangunan nasional karena sasarannya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (Tirtarahardja dan Sulo, 2015: 300). Oleh sebab itu, pemerintah dan pengelola pendidikan nasional perlu memberikan penanganan dan dukungan penuh untuk memperbaiki dan meningkatkan pembangunan pendidikan nasional demi menciptakan lingkungan

pendidikan yang baik dan berhasil. Pendidikan dikatakan berhasil apabila dapat menghasilkan individu yang berbudi pekerti yang luhur, disiplin, jujur, bertanggung jawab, menguasai ilmu pengetahuan, cerdas, berfikiran terbuka dalam menghadapi masalah, serta dapat bersaing di masa depan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi kemajuan bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan tujuan pendidikan nasional dalam upaya mengembangkan pendidikan di Indonesia. Pasal 3 menyatakan bahwa:

“pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan betaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Adapun cara dalam menerapkan undang-undang tersebut dapat dimulai dari pengelolaan lembaga sekolah yang dalam proses pembelajarannya dirancang sedemikian rupa agar dapat mengembangkan potensi diri dari peserta didik dalam berbagai aspek kehidupan seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu pemerintah maupun lembaga sekolah terus berusaha untuk menyempurnakan mutu pendidikan.

Salah satu pokok permasalahan mutu pendidikan yaitu terletak pada masalah proses pembelajaran. Proses belajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang bermutu. Jika proses belajar yang dilakukan tidak maksimal, sangat sulit untuk terjadinya hasil belajar yang bermutu (Tirtarахardja dan Sulo, 2015: 232). Kelancaran dalam proses pembelajaran ditunjang oleh komponen pembelajaran yang terdiri dari peserta didik, tenaga kependidikan, kurikulum, lingkungan pendidikan, maupun sarana pembelajaran. Komponen pembelajaran yang bermutu seperti keadaan guru (jumlah dan mutu guru bergelar sarjana), sarana prasarana pembelajaran (media pembelajaran) dan manajemen pendidikan yang baik dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional

(Leba dan Padmomartono, 2014: 160). Media pembelajaran yang merupakan bagian dari sarana pembelajaran menjadi bagian penting dalam peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran. Menurut Rayandra Asyhar (2011: 41), materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media akan lebih menimbulkan ketertarikan dalam diri peserta didik, sehingga dapat meningkatkan fokus, semangat belajar, dan minat peserta didik untuk mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara dapat diketahui bahwa kebanyakan dari peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran sejarah. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajarannya hanya dilakukan penjelasan secara teoritis dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan menyebabkan peserta didik sulit untuk menangkap materi yang disampaikan. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak sebatas komunikasi verbal saja, sehingga peserta didik lebih tertarik dengan apa yang diajarkan dan guru tidak kehabisan tenaga saat mengajar (Sudjana dan Rivai, 2013: 2). Selain itu, bahan ajar yang digunakan selama ini dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara hanya berupa catatan guru saat masih menempuh pendidikan di perguruan tinggi, buku, maupun jurnal *online* yang didapatkan dari internet yang monoton tanpa ada unsur untuk menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan kejemuhan dari diri peserta didik dalam mempelajari sejarah.

Peserta didik di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara lebih menginginkan proses pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran berupa bentuk visual dari apa yang mereka bayangkan selama ini, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, dan materi pembelajaran dapat dipahami dengan mudah yang mengakibatkan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*) (Asyhar, 2011: 29). Guru dalam proses pembelajaran dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pelajaran. Guru yang

mampu melakukan proses belajar mengajar dengan baik tanpa kekakuan adalah guru yang berkompeten (Musfah, 2012: 83). Guru merupakan sosok yang memahami prinsip dasar bagaimana anak belajar dan cara seperti apa yang cocok untuk pembelajaran tersebut (Xhemajli 2016). Pernyataan tersebut mengartikan bahwa dalam proses pembelajaran bisa menjadi menyenangkan apabila dilakukan dengan pengelolaan pembelajaran yang bervariasi, yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik serta relevan dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sarana (prasarana) pengajaran yang digunakan untuk membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Roestiyah, 1989: 60). Media ajar merupakan suatu alternatif penyampaian materi atau muatan pembelajaran yang disusun sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan dalam proses pendidikan untuk menolong peserta didik dalam belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dengan pengemasan materi yang kreatif, inovatif, dan mudah dipahami serta dapat menarik minat dan motivasi peserta didik.

Media pembelajaran juga membantu peserta didik dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Dale memberikan gagasan mengenai tingkatan pengalaman belajar yang dikenal dengan kerucut pengalaman Dale (*Dale's cone of experiences*) yaitu:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber: wordpress.com

Dale menjelaskan lebih lanjut mengenai Kerucut Pengalaman Dale dalam (Arsyad, 2016: 13-14) yang menyatakan bahwa,

hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang, kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin konkret peserta didik mempelajari bahan ajar, maka akan semakin banyak juga pengalaman belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasa, penciuman, dan peraba. Namun dalam kehidupan nyata, proses pembelajaran dengan menggunakan pengalaman langsung sulit untuk direalisasikan karena tidak semua institusi pendidikan ataupun sekolah mampu untuk mendatangi lokasi-lokasi yang menjadi bahan pembelajaran, terlebih lagi mata pelajaran sejarah yang materinya mencakup wilayah nasional bahkan internasional. Salah satu materi pembelajaran sejarah yang sulit untuk didatangi secara langsung yaitu mengenai bentuk peninggalan Hindu-Buddha di Indonesia, khususnya materi mengenai Situs Percandian Bumiayu. Situs Bumiayu berlokasi di Desa Bumiayu, Kecamatan Tanah Abang, Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir. Lokasi yang cukup jauh untuk ditempuh oleh peserta didik secara langsung dikarenakan berbeda kabupaten atau kota menjadi permasalahan tersendiri dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menemukan solusi untuk mengantisipasi dengan menggunakan jenis media pembelajaran yang mudah, efisien, dan relevan untuk digunakan di sekolah yang keterbatasan masalah pendanaan ataupun fasilitas yaitu media *handout* berbasis *adobe photoshop CS3*. Adapun jika dikaitkan dengan kerucut pengalaman Dale, media *handout* diklasifikasikan ke dalam rekaman atau simbol visual yang dapat membantu peserta didik untuk mengilustrasikan mengenai materi yang disampaikan sehingga tidak terlalu abstrak untuk dapat dipahami.

Handout adalah media cetak berbentuk tulisan yang dibuat oleh guru kemudian digandakan dan dibagikan kepada peserta didik di dalam kelas (Pribadi, 2017: 64). *Handout* termasuk salah satu media pembelajaran cetak (Arsyad, 2016: 36). Catatan

dalam *handout* mencakup pokok-pokok penting dari suatu pelajaran dan merupakan informasi tambahan bagi catatan peserta didik. *Handout* memiliki manfaat yang sangat besar untuk menghindari terjadinya verbalisme (ceramah) dalam proses pembelajaran dikarenakan *handout* dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Motagi dikatakan bahwa banyak peserta didik merasa media *handout* mampu membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan membantu mereka untuk lebih memahami mengenai topik yang dibahas (Motagi and Dharwadkar 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa media *handout* berguna bagi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun *adobe photoshop CS3* merupakan *software* (aplikasi) yang biasa digunakan untuk pengeditan foto/gambar, pembuatan efek, menciptakan sebuah karya orisinal, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan desain dan seni visual. Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan aplikasi *adobe photoshop* sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk di dalam dunia pendidikan. Aplikasi *adobe photoshop CS3* dapat dimanfaatkan oleh seorang pendidik untuk membantu pembuatan media pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan efisien, serta ekonomis. Salah satu bentuk pemanfaatan aplikasi *adobe photoshop CS3* dalam bidang pendidikan yaitu membantu proses pembuatan media pembelajaran *handout*.

Proses pengaplikasian *adobe photoshop CS3* dalam media pembelajaran *handout* dilakukan dengan mengubah konsep proses pembuatan *handout* yang dilakukan secara konvensional diubah menjadi modern. Pembuatan *handout* yang biasanya dilakukan secara manual memanfaatkan keterampilan tangan seorang pendidik, dengan adanya aplikasi *adobe photoshop CS3* bertransformasi menggunakan komputer atau laptop yang dapat meringankan beban seorang pendidik dan juga menyesuaikan dengan perkembangan zaman. *Handout* berbasis *adobe photoshop CS3* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien, serta ekonomis sehingga membantu dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Wawan Wardiyanto (2011) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Handout* Mata Pelajaran

Menggerinda Pahat dan Alat Potong Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas II di SMK Negeri 3 Yogyakarta”, penelitian Yosi Wardani (2017) dengan judul “Penggunaan Media *Handout* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Lumut di SMAN 1 Kluit Timur” dan penelitian Febri Elza Melianti (2015) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Handout* Bergambar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Batang Kapas”. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa media *handout* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yaitu ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan Yosi Wardani (2017) dimana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,733 > 2,021$), penelitian Wawan Wardiyanto (2011) dimana hasil nilai *posttest* peserta didik kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol ($80,47 > 65,13$), dan penelitian Febri Elza Melianti (2015) dimana hasil nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol ($14,00 > 9,74$). Hal ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian menggunakan media *handout* yang lebih baik. Adapun yang membedakan beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini adalah penggunaan *software* (aplikasi) dalam merancang atau membuat media *handout*. Pada penelitian terdahulu dalam membuat media *handout* menggunakan aplikasi *Microsoft Word* sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS3*.

Dalam penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara yang berlokasi di Kelurahan Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir, merupakan salah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Ogan Ilir. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan berdasarkan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan bahwa sekolah tersebut memiliki keterbatasan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, peneliti mencoba untuk menerapkan media *handout* yang merupakan media berbentuk visual, konvensional, ekonomis, dan tanpa menggunakan bantuan teknologi dalam menampilkannya di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara yang dirasa

cocok dengan kondisi sekolah yang memang keterbatasan dalam teknologi maupun media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian terhadap pengaruh media *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* terhadap hasil belajar peserta didik dengan judul penelitian: ***“Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Handout Berbasis Adobe Photoshop CS3 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara”***.

1.2. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. apakah ada pengaruh implementasi media *handout* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara?
2. apakah tidak ada pengaruh implementasi media *handout* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. untuk mengetahui ada pengaruh implementasi media *handout* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara.
2. untuk mengetahui tidak ada pengaruh implementasi media *handout* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diambil dari penelitian ini yaitu:

1. bagi guru, media *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* dapat dipakai untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan bermanfaat terutama dalam kajian mata pelajaran sejarah.

2. bagi peserta didik, sebagai tambahan wawasan mengenai media pembelajaran *handout* dan juga untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.
3. bagi sekolah, sebagai upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sekolah itu sendiri.
4. bagi peneliti, sebagai bahan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran *handout* untuk mengaplikasikannya terhadap kurikulum di Sekolah Menengah Atas.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bakir, Suyoto dan Suryanto, Sigit. (2006). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Batam: Karisma Publishing Group.
- Daryanto. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Halimi, Entis Sutisna. dkk. (1998). *Metodologi Penelitian*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Hamid, Abd. Rahman. (2014). *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hasbullah. (2006). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Leba, Umbu dan Padmomartono, Sumardjono. (2014). *Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Musfah, Jejen. (2012). *Peningkatan Kompetensi Guru: Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Musfiqon, M. (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Narbuko, Cholid dan Achmadi, Abu. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazir, Moh. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- N.K, Roestiyah. (1989). *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pidarta, Made. (2009). *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Reigeluth, Charles M. (1983). *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sair, Alian dan Irwanto, Dedi. (2014). *Metodologi dan Historiografi Sejarah*. Yogyakarta: Eja_Publisher.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seels, Barbara and Glasgow, Zita. (1990). *Exercises in Instructional Design*. Ohio: Merril Publishing Company.
- Subana. dkk. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudijono, Anas. (1991). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

- Sudijono, Anas. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supangat, Andi. (2017). *Statistika: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suryabrata, Sumadi. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suwartono. (2014). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tirtarahardja, Umar dan Sulo, La. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winarni, Endang Widi. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, Muhammad. (2017). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.

B. Jurnal

- Avval, Farnaz Zahedi, Lida Jarahi, Kiarash Ghazvini, and Masoud Youssefi. (2013). Distribution of Handouts in Undergraduate Class to Create More Effective Educational Environment. *International Journal of Education and Research*. 1(12): 1–6.
- Baartman, Liesbeth K.J., and Elly De Bruijn. (2011). Integrating Knowledge, Skills

- and Attitudes: Conceptualising Learning Processes towards Vocational Competence. *Educational Research Review*. 6(2): 125–34.
- Diardono, Dwi Agus. (2013). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*. XIII(2): 155–67.
- Goh, Chin Fei et al. (2017). Students' Experiences, Learning Outcomes and Satisfaction in e-Learning. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*. 13(2): 117–28.
- Harris, A. D. et al. (2004). The Use and Interpretation of Quasi-Experimental Studies in Infectious Diseases. *Clinical Infectious Diseases*. 38(11): 1586–91.
- Hendri, S. et al. 2019. “Validation of Discovery Learning-Based to Increase the Ability of Elementary Students Problem Solving Skills.” *Journal of Physics: Conference Series* 1318(1).
- Knochel, Aaron D. (2016). Photoshop Teaches With (out) You : Actant Agencies and Non-Human Pedagogy Author. 42(1): 71–87.
- Lesage, Frederick. (2016). Reviewing Photoshop : Mediating Cultural Subjectivities for Application Software. 22(2): 215–29.
- Motagi, Manjunath, and Kavitarati Dharwadkar. (2018). Evaluation of the Effectiveness of Providing Powerpoint Slide Handouts before the Class. *International Journal of Medical Science and Public Health*. 7(11): 736.
- Naz, A. A., and R. A. Akbar. (2010). Use of Media for Effective Instruction Its Importance : Some Consideration. *Journal of Elementary Education*. 18(1–2): 35–40.
- Paolini, Allison. (2015). Enhancing Teaching Effectiveness and Student Learning Outcomes. *The Journal of Effective Teaching*. 15(1): 20–33..
- Rugut, Eunice, and Lazarus Ndiku Makewa. (2016). Utilisation of Educational Media in Teaching and Learning of History and Government in Selected Secondary Schools in Kenya. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*. 21(09): 46–55.
- Sakat, Ahamad Asmadi et al. (2012). Educational Technology Media Method in Teaching and Learning Progress. *American Journal of Applied Sciences*. 9(6): 874–78.

- Sakti, Hadi gunawan. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 2(2): 325–44.
- Scott, Ian. (2011). The Learning Outcome in Higher Education: Time to Think Again? *Worcester Journal of Learning and Teaching*. (5).
- Shimazaki, Kiwamu, Mao Adachi, and Minoru Nakayama. (2018). Effectiveness of Instruction for Summarising Handouts and Academic Writings. 13(8): 51–63.
- Soudarssanane, M B. (2006). Effective Use of Handouts in the Teaching of Public Health Administration Assessment of Pulse Polio Activity in East Delhi : A Parent Based Enquiry. *Indian Journal of Community Medicine*. 31(4): 4–5.
- Stacy, Elizabeth Moore, and Jeff Cain. (2015). Note-Taking and Handouts in The Digital Age. 79(7).
- Taurina, Zane. (2015). Students' Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*. 5(4): 2625–30.
- Xhemajli, Arbona. (2016). The Role of the Teacher in Interactive Teaching. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education* 4(1): 31–38.