



**IMPLEMENTASI PROGRAM KOMUNITAS
GRAFIKA TV SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN
KOMPETENSI SISWA KELAS X JURUSAN
MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 11 SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Adhinas Izmi Alam Rachmani
1102414109**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul:

“Implementasi Program Komunitas GrafikaTV Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang” karya,

Nama : Adhinas Izmi Alam Rachmani

NIM : 1102414109


Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Semarang, 16 Desember 2019

Mengetahui:
Ketua Jurusan

Dwi Haryanto, S.Pd., M.si.
NIP. 197907272006041002

Pembimbing

Heri Triluqman, S.Pd., M.Pd
NIP 198201142005011001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Implementasi Program Komunitas GrafikaTV Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa di SMK N 11 Semarang” karya,

Nama : Adhinas Izmi Alam Rachmani
NIM : 1102414109
Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang,
Pada hari Rabu, 08 Januari 2020

Semarang, 08 Januari 2020



Ketua
Dra. Sinta Saraswati, M. Pd., Kons
NIP. 196006051999032001

Sekretaris

Dr. Yuli Utanto, S. Pd., M. Si.
NIP. 197907272006041002

Penguji I

Dr. Budiyo, M. S.
NIP. 196312091987031002

Penguji II

Dra. Istyarini, M. Pd.
NIP. 195911221985032001

Penguji III

Heri Trilugman, S.Pd., M.Pd
NIP 198201142005011001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 26 November 2019

Penulis,


Adhinas Izzati Arian Rachmani
NIM 1102414109



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak membutuhkan itu dan yang membencimu tidak percaya itu”
(Ali Bin Abi Thalib).

“Saya bangga akan banyak hal yang belum kami lakukan sama halnya dengan banyak hal yang sudah kami lakukan. Inovasi adalah berkata tidak ke ribuan hal”
(Steve Jobs).

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap” (Qs Al Insyurah: 8)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Izmi, Adhinas A R. 2020. *Implementasi Program Komunitas Grafika TV sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.* Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Heri Triluqman, S.Pd.,M.Pd.

Kata Kunci: implementasi, komunitas grafika tv, kompetensi siswa

Proses pengajaran di ruang kelas membuat siswa jenuh oleh rutinitas yang cenderung kaku dan baku. Pada kenyataannya proses pembelajaran bisa terjadi dimana saja. Salah satu upaya peningkatan prestasi siswa yaitu dengan dibentuknya komunitas di sekolah. Komunitas Grafika TV di bentuk karena tidak adanya tim khusus untuk mendokumentasikan kegiatan yang ada di sekolah, apalagi sekolah memiliki banyak kegiatan yang harus di dokumentasikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi komunitas Grafika TV terhadap peningkatan kompetensi siswa kelas X jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis penelitian deskriptif analisis. Informan dalam penelitian ini yakni Kepala Jurusan, Guru Pembimbing, dan Siswa Anggota Komunitas. Teknik pengambilan data yang digunakan yakni metode observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan teknik keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi program komunitas Grafika TV di SMK Negeri 11 Semarang sudah sesuai dengan rencana yang di buat oleh guru. Komunitas Grafika TV membuktikan bahwa adanya peningkatan kompetensi dari ilmu kejuruan multimedia melalui pengamatan kegiatan secara menyeluruh, pemahaman jurnalistik, pemahaman produksi video dan *review* hasil kerja oleh setiap masing-masing tim redaksi, beberapa prestasi yang di dapatkan, dan sesuai dengan indikator kompetensi siswa yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (keterampilan), dan psikomotorik (sikap).

Saran Guru dan siswa di harapkan untuk mengelola Grafika TV dengan baik agar terus berjalan dan tidak terbengkalai. Siswa lebih aktif dalam mengelola komunitas Grafika TV. Dan diharapkan membuat struktur organisasi agar komunitas Grafika TV selalu *update*. Melalui komunitas Grafika TV diharapkan dapat menjadi media seluruh siswa sekolah untuk belajar, memahami dan menguasai tentang ilmu broadcasting, pihak jurusan multimedia di SMK N 11 Semarang terutama Ketua Jurusan Multimedia perlu melakukan evaluasi dan monitoring secara berkala pada proses penilaian proyek video, sehingga peserta didik semakin termotivasi untuk menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Serta peserta didik perlu diberi apresiasi terhadap karya video terbaik. Tidak hanya menilai dari pengamatan saja, tetapi juga ada *output* nilainya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul “Implementasi Program Komunitas Grafika TV sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan semangat, motivasi, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi Strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Yuli Utanto, S.Pd.,M.Si, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Heri Triluqman Budisantoso, S.Pd.,M.Pd, Dosen wali sekaligus dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dengan sangat sabar dan selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.

5. Dr. Budiyo, M. S. Sebagai Dosen Penguji I.
6. Dra. Istyarini, M. Pd. Sebagai Dosen Penguji II.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan pengetahuan dan membimbing penulis.
8. Kepala Sekolah SMK N 11 Semarang, atas ijin penelitian yang telah diberikan.
9. Bapak M. Hamrowi, S.Si, M.Kom, Kepala jurusan Multimedia SMK Negeri 11 Semarang, Bapak Guntur Dharmawan, S.Pd., Guru multimedia sekaligus guru pembimbing komunitas Grafika TV. Noventri Kusuma, siswi anggota komunitas Grafika TV. Seluruh keluarga besar SMK Negeri 11 Semarang yang telah berbaik hati mengizinkan serta membantu penulis melaksanakan penelitian ini.
10. Ibu Halimah Ratnaningsih dan Bapak Nanang Aip Kurniawan yang selalu tulus memberikan limpahan kasih sayangnya dan mendidik dengan tegas, selalu memberikan semangat dan dorongan , agar kelak putrinya dapat menjadi manusia yang tangguh, kuat, bertanggung jawab, dan dapat beradaptasi dengan lingkungan baru dan bermanfaat bagi sesama.
11. Ketiga adikku Nanda, Tika, dan Arya, yang selalu memberikan semangat.
12. Sahabatku dari mahasiswa baru Mira Kusumaji Putri dan Arifka Isna Lidya Mawar Zahara, terimakasih telah menemani hari-hari kuliahku selama ini, hari-hari janku dan jalan-jalku, suka dan duka selalu membersamai.

13. Sahabat-sahabatku sejurusan khususnya rombel 3, yang tidak bisa aku tuliskan namanya disini, terimakasih atas kebersamaan dan dukungan semangatnya selama penulisan skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran atau masukan yang diberikan berbagai pihak sangat bermanfaat bagi penulis untuk memberikan karya yang lebih baik. Diharapkan penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Semarang, 13 September 2019

Penulis

Adhinas Izmi Alam Rachmani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Fokus Penelitian.....	7
1.4. Rumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	9
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2. Manfaat Praktis	9
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR.....	11
2.1. Komunitas	11
2.1.1. Pengertian Komunitas	11
2.1.2. Manfaat Komunitas.....	16
2.1.3. Jenis-Jenis Komunitas.....	16
2.2 Pembelajaran.....	17
2.2.1. Kegiatan Intrakurikuler	19
2.2.2. Kegiatan Ekstrakurikuler	23
2.2.3. Kegiatan Ko-kurikuler	26
2.3 Media Pembelajaran.....	30

2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	30
2.3.2. Manfaat Media Pembelajaran	32
2.3.3. Jenis-Jenis Media	35
2.4 Media Sosial.....	46
2.4.1. Pengertian Media Sosial	46
2.4.2. Karakteristik Media Sosial	48
2.4.3. Dampak Penggunaan Media Sosial.....	49
2.4.4. Klasifikasi Media Sosial	52
2.4.5. Youtube.....	55
2.5 Kompetensi Siswa.....	57
2.5.1. Pengertian Kompetensi Siswa.....	57
2.5.2. Macam-Macam Kompetensi Siswa	65
2.5.3. Program Komunitas Grafika TV	71
2.5.4. Penelitian yang Relevan.....	90
2.6 Kerangka Berpikir.....	92
BAB III METODE PENELITIAN	94
3.1. Desain Penelitian	95
3.2. Lokasi dan Objek Penelitian	98
3.3. Fokus Penelitian.....	98
3.4. Jadwal Penelitian	98
3.5. Data dan Sumber Penelitian.....	99
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	100
3.7. Keabsahan Data.....	102
3.8. Analisis Data.....	104
BAB IV SETTING (LATAR PENELITIAN)	107
4.1. Sejarah SMKN 11 Semarang	107
4.2. Letak Geografis dan Alamat SMK Negeri 11 Semarang.....	108
4.3. Visi dan Misi SMK Negeri 11 Semarang	108
4.4. Jumlah Pendidik, Tenaga Kependidikan, Staff dan Peserta Didik ...	111
4.5. Sarana dan Prasarana	113
4.6. Program Kegiatan Ko-Kulikuler di SMKN 11 Semarang	118
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	121

5.1. Hasil Penelitian	121
5.1.1 Implementasi Program Komunitas Grafika TV terhadap Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang.....	122
5.1.2. Pengaruh Grafika TV terhadap kompetensi Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang	132
5.2. Pembahasan.....	145
5.2.1 Pembahasan Implementasi Program Komunitas Grafika TV terhadap Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang	146
5.2.2. Pembahasan Pengaruh Grafika TV terhadap Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang	156
BAB VI PENUTUP	164
6.1. Simpulan	164
6.2. Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	166

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Struktur Kurikulum SMK/MAK.....	61
Tabel 2.2 Struktur Kurikulum 2013 dan Beban Belajar Per Minggu.....	64
Tabel 4.1 Jumlah Guru dan Sebarannya Menurut Mata Pelajaran.....	112
Tabel 4.2 Peralatan Praktek Multimedia.....	117
Tabel 5.1 Kompetensi Inti SMK Kurikulum 2013.....	160

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Grafika TV.....	72
Gambar 2.2 Konten Dokumentasi Sekolah.....	87
Gambar 2.3 Konten Fiksi Remaja.....	88
Gambar 2.4 Konten Profil Guru dan Cerita Alumni.....	88
Gambar 2.5 Konten Pembelajaran SMK.....	89
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir.....	92
Gambar 3.1 Komponen dalam Analisis Data (<i>Interactive Model</i>) Menurut Miles dan Huberman.....	106
Gambar 4.1 Peta SMK Negeri 11 Semarang.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan.....	172
Lampiran 2 Pedoman Observasi.....	173
Lampiran 3 Kode Teknik Pengumpulan data dan Informan.....	176
Lampiran 4 Pedoman Wawancara.....	178
Lampiran 5 Jadwal Penelitian dan Catatan Harian Observasi Partisipatif.....	182
Lampiran 6 Catatan Lapangan.....	183
Lampiran 7 Hasil Wawancara.....	190
Lampiran 8 Jadwal Pelatihan dan Kegiatan.....	200
Lampiran 9 Data Siswa Anggota Komunitas Grafika TV.....	201
Lampiran 10 Tim Redaksi Grafika TV.....	202
Lampiran 11 Dokumentasi.....	203

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Majunya suatu negara dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu faktor yang sangat penting mendorong majunya suatu negara adalah pendidikan. Tanpa pendidikan tidak mungkin suatu negara dapat maju. Karena dari pendidikanlah seseorang dapat belajar, dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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. Berawal dari pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Setiap manusia memiliki potensinya masing-masing, hanya saja bagaimana caranya seseorang itu menggali dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan manusia bisa melakukan hal itu. Bukan hanya mengembangkan potensi diri, manusia dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan (Isnin, 2018).

Di dalam pendidikan di Indonesia, sedari kecil ditanamkan nilai-nilai religiusitas yang taat kepada Tuhan. Dengan begitu manusia dapat hidup teratur. Tanpa pendidikan emosi seseorang sulit untuk dikendalikan, karena tidak belajar mengendalikan diri. Dengan menempuh pendidikan seseorang diharapkan dapat

mengendalikan dirinya. Secara kepribadian juga lebih baik dibandingkan orang-orang yang tidak belajar dan menempuh pendidikan. Seseorang yang telah menempuh pendidikan, ia dapat menempatkan caranya bersikap. Tentunya seseorang yang menempuh pendidikan akan menaikkan tingkat kecerdasan otak karena ia terus belajar dan menambah keilmuan. Dapat memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara berpikirnya dan memiliki keterampilan dalam berinovasi menemukan hal-hal baru (Isnin, 2018).

Pendidikan saat ini sudah menjadi kebutuhan wajib yang perlu ditempuh oleh masyarakat Indonesia di era globalisasi ini. Hal tersebut guna mewujudkan masyarakat yang berkualitas dan unggul dalam bidangnya masing-masing. Muchlis (2009:5) menyebutkan upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan terus-menerus dilakukan baik secara konvensional maupun inovatif. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Pendidikan formal merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Umumnya pembelajaran di sekolah hanya dilakukan di ruang kelas, dengan keberadaan siswa serta guru sebagai subyek dan obyek dalam proses belajar mengajar.

Djohar (dalam Wibowo, 2010:2) menyebutkan pendidikan formal tersebut apabila terus dipertahankan hanya berfungsi menurunkan kreativitas siswa karena lebih banyak mengedepankan aspek verbalisme. Siswa pintar secara teoritis, tetapi mereka kurang aplikasi. Siswa kurang bergaul dengan realita, asing terhadap fakta, asing terhadap konteks pembelajarannya dengan dunia nyata dan juga asing terhadap proses konseptualisasi. Seiring dengan berjalannya waktu, proses

pengajaran di ruang kelas membuat siswa jenuh oleh rutinitas yang cenderung kaku dan baku. Pada kenyataannya proses pembelajaran bisa terjadi dimana saja, misalnya di luar kelas atau sekolah. Menurut Husamah (2013:18) pendidikan di luar kelas dijadikan sebagai alternatif baru dalam meningkatkan pengetahuan dalam pencapaian kualitas.

Setiap pengelola sekolah pasti memiliki keinginan untuk mejadikan siswa, guru dan sekolahnya berprestasi. Prestasi bisa timbul dari bidang akademik, non akademik maupun teladan dan hal-hal yang bersifat positif bagi sekolah. Karena dengan banyaknya prestasi yang dicapai sekolah akan berdampak positif bagi pengembangan sekolah di kemudian hari. Sumber Daya Manusia (SDM), sarana prasarana, kondisi dan lingkungan yang ada di tiap-tiap sekolah tentunya berbeda. Untuk itu upaya maupun langkah-langkah yang dilakukan tiap-tiap sekolah dalam mencapai prestasi sekolah juga akan berbeda. Sekolah yang berdiri sudah lama, memiliki sarana prasarana yang mencukupi serta SDM yang baik tentunya akan lebih mudah dalam meraih prestasi sekolah bila dibandingkan sekolah yang baru berdiri serta memiliki keterbatasan sarana prasarana dan SDM-nya.

Salah satu upaya peningkatan prestasi siswa yaitu dengan dibentuknya komunitas di sekolah. Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values (Kertajaya Hermawan, 2008). Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002).

SMK N 11 Semarang adalah salah satu sekolah menengah kejuruan negeri di Jawa Tengah yang mengembangkan Program Studi Keahlian; Teknik Grafika dan Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Kompetensi Keahlian yang ada meliputi ;Persiapan Grafika, Produksi Grafika, Animasi, dan Multimedia. Sekolah ini didirikan pada tahun 1990, berdasarkan Keputusan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan nomor : 0389/0/1990 dengan nama SMT Grafika Negeri Semarang dan mendapat NNS : 551036304001. Pada tahun 1997 berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor : 036/0/1997 tentang perubahan nomor klatur SMKTA menjadi SMK, SMT Negeri Grafika Semarang berubah menjadi SMK N 11 Semarang hingga sekarang. Siswa jurusan multimedia di SMKN 11 Semarang telah mengadakan kegiatan di luar sekolah seperti RBC (*Reinforcement Broadcasting Camp*), KOMA (Kompak Bersama), FFM (Festival Film Multimedia), GKM (Gelar Karya Multimedia) dan GrafikaTV. RBC (*Reinforcement Broadcasting Camp*) adalah pengenalan untuk kelas 10 tentang pembuatan film dari awal menentukan tema hingga *screening* di *awarding night*, KOMA (Kompak Bersama) adalah permainan kelompok untuk mempersatukan antara kelas 10, 11, dan 12 agar lebih saling mengenal, FFM (Festival Film Multimedia) adalah pembuatan film berkelompok namun genre-genrenya lebih beragam dan tertata. GKM (Gelar Karya Multimedia) adalah pameran fotografi yang diperuntukkan untuk kelas 12, kemudian GrafikaTV adalah kegiatan pembuatan video yang dilakukan dalam bentuk *crew* yang telah dibagi pada tiap kelompok. Namun pada penelitian ini, peneliti menfokuskan pada komunitas GrafikaTV saja. SMK N 11 Semarang

terutama jurusan multimedia telah membuat komunitas yang bernama GrafikaTV dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran pengayaan. Pembelajaran pengayaan merupakan suatu langkah nyata (substansial) untuk membuat sistem pendidikan dan pelatihan kejuruan lebih relevan dengan dunia kerja dalam rangka menghasilkan tamatan yang bermutu.

Melalui beberapa kegiatan multimedia yang dilakukan di luar jam pelajaran, banyak siswa yang telah meraih prestasi yang membanggakan dan mengharumkan nama baik sekolah. Adapun prestasi-prestasi siswa yang ditemukan oleh peneliti di lapangan seperti diantaranya yaitu, Finalis 15 besar Lomba Mobile Edukasi BPMP Pustekkom, Juara I Lomba Film Pendek Tk. Jawa Tengah 2013 (Dewan Kesenian Semarang), Film Terbaik Festival Film Indie tk Nasional Pekan Film Jogjakarta 2013, Film Dokumenter Terbaik Festival Film Jawa Tengah, Sutradara Terbaik Festival Film Jawa Tengah 2013, Kameramen Terbaik Festival Film Jawa Tengah 2013, Juara I LKS (Lomba Kompetensi Siswa) WEB Tk. Kota Semarang 2018, Juara I Lomba FLS2N Tk. Kota Semarang 2018, dan Juara I bidang Film dalam Festival Lomba Nasional Tk. Kota Semarang 2019.

Program kegiatan ini tidak melibatkan kurikulum sekolah dalam pelaksanaannya, sehingga tidak ada jadwal resmi dari sekolah. Program kegiatan ini terlaksana dengan adanya integrasi antara Grafika TV dengan Jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang. Siswa yang mengikuti program kegiatan adalah siswa yang mendaftarkan diri untuk mengikuti program kegiatan, dengan kata lain program ini tidak diwajibkan bagi siswa jurusan multimedia, namun bagi siswa yang *interest* saja yang mengikuti program ini. Program yang dilaksanakan

pada kegiatan di Grafika TV berbentuk kegiatan pembuatan video yang dilakukan dalam bentuk crew yang telah dibagi pada tiap kelompok. Waktu yang digunakan adalah pada jam diluar jam sekolah atau KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Kegiatan yang dilakukan GrafikaTV meliputi tiga tahapan, yang pertama adalah tahap pra produksi . Tahap ini adalah dimana siswa melakukan persiapan studio, PC Editing & backup, penyelesaian channel, pelatihan terkait jurnalistik dan produksi video, penyelesaian wearpack, dan penentuan tim redaksi. Tahap kedua adalah tahap produksi, yang meliputi pengambilan gambar dan suara serta penyiapan properti hingga editing. Tahap yang terakhir adalah Pasca Produksi, dalam tahapan ini siswa melakukan *packaging* serta dilakukan review program acara yang telah diproduksi agar layak untuk *diupload* pada channel GrafikaTV. Proses pengayaan sebagai wujud peningkatan kompetensi siswa yang diintegrasikan dengan dunia industri, dalam hal ini adalah GrafikaTV yang merupakan sarana bagi siswa SMK untuk mengembangkan dan mematangkan potensi dalam bidang keahlian yang dimiliki sebagai batu loncatan untuk mengenal dan persiapan untuk memasuki dunia industri. Adanya program pembelajaran pengayaan yang dilakukan terhadap siswa, ditujukan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari pembelajaran pengayaan yang dilakukan.

Kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak (Mulyasa, 2004: 37). Jadi dapat diartikan bahwa kompetensi siswa merupakan penguasaan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang tercermin dalam kebiasaan berfikir serta bertindak siswa. Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa terdiri

atas Kompetensi Dasar, Kompetensi Umum, Kompetensi Teknis atau Operasional, dan Kompetensi Profesional. Menurut PERMEN no.41 tahun 2007, kompetensi siswa dapat diukur melalui indikator kognitif, afektif dan psikomotor atau dengan kata lain yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan uraian latar belakang di muka, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi Program Komunitas Grafika TV sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang”.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang peneliti ajukan pada penelitian ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya kemantapan dan kesiapan pengetahuan siswa saat nanti magang di terjunkan dalam dunia industri.
2. Kurangnya minat siswa terhadap komunitas di sekolah yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.
3. Tidak adanya tim khusus untuk mendokumentasikan kegiatan yang ada di sekolah, apalagi sekolah memiliki banyak kegiatan yang harus di dokumentasikan.

1.3. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka penelitian ini terfokus pada masalah yang terkait dengan Implementasi Program Komunitas

Grafika TV sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa di SMK N 11 Semarang. Sehingga yang dikaji dalam penelitian ini adalah pada lingkup Komunitas Grafika TV sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan penelitian di atas, maka dapat diuraikan rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi program komunitas Grafika TV terhadap siswa kelas X jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang?
2. Bagaimana pengaruh komunitas Grafika TV terhadap kompetensi siswa kelas X jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, peneliti bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi program komunitas Grafika TV terhadap kompetensi siswa kelas X jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang.
2. Untuk mengetahui pengaruh komunitas Grafika TV terhadap kompetensi siswa kelas X jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang.

1.6. Manfaat Penelitian

Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan wawasan tentang Implementasi Program Komunitas Grafika TV sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang dan dapat menjadi bahan literatur bagi peneliti di bidang pendidikan.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Sekolah

Dapat dipergunakan sebagai bahan masukan, saran, memberikan informasi, dan mengembangkan kemampuan bagi Sekolah mengenai Implementasi Program Komunitas Grafika TV Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dengan adanya inovasi pembelajaran yang disusun dengan baik. Memberikan motivasi kepada siswa dalam memahami materi pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman serta pemahaman baru mengenai Implementasi Program Komunitas Grafika TV Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.

BAB II

KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. Komunitas

2.1.1. Pengertian Komunitas

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu- individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Pengertian Komunitas Menurut Kertajaya (2008), adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau value. Menurut Loren O. Osborn dan Martin H. Neumeyer (dalam Safitri, 2018) ; “Pada dasarnya setiap orang itu lahir dalam suatu keluarga, dan pada mulanya dia tidak mengetahui bahwa ia merupakan anggota dari suatu ketetanggaan. Akan tetapi, apabila dia mulai dapat berjalan serta bermain, maka dia akan bermain dengan anak- anak tetangga atau beberapa dari antara mereka. Dalam perkembangan selanjutnya, dia akan mengetahui bahwa ia tinggal dalam suatu kampung atau suatu desa atau juga dalam suatu kota. Pada tahap selanjutnya dia akan mengetahui pula bahwa dia merupakan anggota suatu bangsa atau suatu negara”.

Deskripsi tersebut di atas menunjukkan bahwa seseorang itu dapat merupakan anggota dari beberapa kelompok; dan kecuali keluarga (sebagai primary group) kesemuanya mungkin dapat dikategorikan sebagai community atau komunitas. Loren O. Osbarn dan Martin H. Neumeyer (dalam Safitri, 2018) menyatakan bahwa komunitas adalah *“a group of a people having in a contiguous geographic area, having common centers interests and activities, and functioning together in the chief concern of life”*.

Dengan demikian suatu komunitas merupakan suatu kelompok sosial yang dapat dinyatakan sebagai “masyarakat setempat”, suatu kelompok yang bertempat tinggal dalam suatu wilayah tertentu dengan batas-batas tertentu pula, dimana kelompok itu dapat memenuhi kebutuhan hidup dan dilingkupi oleh perasaan kelompok serta interaksi yang lebih besar di antara para anggotanya.

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. (Wenger, 2002: 4). Menurut Crow dan Allan, Komunitas dapat terbagi menjadi 2 komponen:

1. Berdasarkan Lokasi atau Tempat Wilayah atau tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis
2. Berdasarkan Minat Sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama,

pekerjaan, suku, ras, maupun berdasarkan kelainan seksual.

Proses pembentukannya bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002). Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama, adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Disamping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis. Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.

Definisi suatu komunitas adalah group beberapa orang yang berbagi minat yang sama, yang terbentuk oleh 4 faktor, yaitu:

1. Komunikasi dan keinginan berbagi : Para anggota saling menolong satu sama lain.
2. Tempat yang disepakati bersama untuk bertemu
3. Ritual dan kebiasaan: Orang-orang datang secara teratur dan periode
4. Influencer Influencer merintis sesuatu hal dan para anggota selanjutnya

Komunitas mempunyai beberapa aturan sendiri, yaitu:

1. Saling berbagi : Mereka saling menolong dan berbagi satu

sama Lain dalam komunitas.

2. Komunikasi: Mereka saling respon dan komunikasi satu sama lain.
3. Kejujuran: Dilarang keras berbohong. Sekali seseorang berbohong, maka akan segera ditinggalkan.
4. Transparansi: Saling bicara terbuka dan tidak boleh menyembunyikan sesuatu hal.
5. Partisipasi: Semua anggota harus disana dan berpartisipasi pada acara bersama komunitas.

Ada demikian banyak definisi komunitas ditemukan dalam literatur. George Hillery Jr (dikutip oleh Fredian Tonny, 2003:23) pernah mengidentifikasi sejumlah besar definisi, kemudian menemukan bahwa kebanyakan definisi tersebut memfokuskan makna komunitas sebagai: *the common elements of area, common ties* dan *social interaction*.

Kemudian, George merumuskan pengertian komunitas sebagai “*people living within a specific area, sharing common ties, and interacting with one another*” (orang-orang yang hidup di suatu wilayah tertentu dengan ikatan bersama dan satu dengan yang lain saling berinteraksi).

Sementara itu, Christensson dan Robinson (seperti dikutip oleh Fredian Tonny, 2003:22) melihat bahwa konsep komunitas mengandung empat komponen, yaitu: *people, place or territory, social interaction*, dan *psychological identification*.

Sehingga kemudian mereka merumuskan pengertian komunitas sebagai

"people the live within a greographically bounded are who are involved in social interction and have one or more psychological ties with each other an with the place in which they live" (orang-orang yang bertempat tinggal di suatu daerah yang terbatas secara geografis, yang terlibat dalam interaksi sosial dan memiliki satu atau lebih ikatan psikologis satu dengan yang lain dan dengan wilayah tempat tinggalnya).

Komunitas yaitu yang menunjuk pada bagian masyarakat yang bertempat tinggal di suatu wilayah (geografis) dengan batas-batas tertentu dan faktor utama yang menjadi dasar adalah interaksi yang lebih besar di antara anggotanya, dibanding dengan penduduk di luar batas wilayahnya. Soekanto (1990) Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan yang sama, dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. *Community* (masyarakat) merupakan bagian kelompok dari masyarakat (*society*) dalam lingkup yang lebih kecil, serta mereka lebih terkait oleh tempat (*territorial*) (Fairi,et al.1980;52n).

Menurut Soerjono soekanto, istilah *community* dapat di terjemahkan sebagai "masyarakat setempat", istilah lain menunjukkan pada warga-warga sebuah kota, suku, atau suatu bangsa . Apabila anggota-anggota suatu kelompok baik itu kelompok besar atupun kecil, hidup bersama sedemikian rupa sehingga mereka merasakan bahwa kelompok tersebut dapat memenuhi kepentingan-kepentingan hidup yang utama, maka kelompok tadi dapat disebut masyarakat

setempat. Intinya mereka menjalin hubungan sosial (*social relationship*).

2.1.2. Manfaat Komunitas

Pembentukan komunitas juga memiliki beberapa manfaat kepada para anggotanya, seperti beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Media Penyebaran Informasi – manfaat yang pertama adalah sebagai media penyebaran informasi dan meningkatkan pengetahuan siswa. Di komunitas, setiap anggota yang tergabung dapat saling bertukar informasi (baik membagikan atau pun menerima) yang terkait dengan tema komunitas yang terbentuk.
- b) Terbentuk Jalinan/Hubungan – selain sebagai media penyebaran informasi, komunitas juga bermanfaat sebagai media untuk menjalin relasi/hubungan antar sesama anggota komunitas yang memiliki hobi atau pun berasal dari bidang yang sama.
- c) Saling Bantu/Dukung – karena berasal dari bidang yang sama, komunitas dapat dijadikan sebagai media untuk kegiatan saling bantu antar sesama anggota komunitas atau pun ke luar anggota komunitas.

2.1.3. Jenis-Jenis Komunitas

Secara umum, komunitas dapat dikelompokkan ke dalam 3 jenis. Adapun beberapa jenis komunitas adalah sebagai berikut:

- a. **Komunitas Berdasarkan Minat.** Ini adalah jenis komunitas yang terbentuk karena adanya kesamaan minat atau ketertarikan para

anggotanya. Biasanya komunitas yang terbentuk berdasarkan minat jumlahnya anggotanya akan besar karena komunitas tersebut dapat mendukung minat atau hobi mereka.

- b. **Komunitas Berdasarkan Lokasi.** Ini adalah jenis komunitas yang terbentuk karena adanya kesamaan lokasi atau tempat secara geografis. Pada umumnya komunitas berdasarkan lokasi ini terbentuk karena adanya keinginan untuk saling mengenal satu sama lain sehingga tercipta interaksi yang dapat membantu perkembangan lingkungannya.
- c. **Komunitas Berdasarkan Komuni.** Ini adalah suatu komunitas yang terbentuk karena adanya keinginan dan kepentingan bersama. Dengan kata lain, komunitas ini terbentuk atas dasar kepentingan di dalam organisasi sosial dalam masyarakat.

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta

didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”. (Djamarah, 2006)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik/pembelajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Trianto, pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. 9 Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik,

pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan program utama pembelajaran yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi hasil pembelajaran.

2.2.1. Kegiatan Intrakurikuler

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia pengertian *Intra* adalah terletak didalam, sedangkan *Kurikuler* adalah bersangkutan dengan kurikulum. Jadi pengertian *Intrakurikuler* adalah bentuk kegiatan organisasi, kurikulum yang program belajarnya disusun melalui kegiatan tertentu yang perlu dilakukan anak. Intrakurikuler adalah kegiatan siswa di sekolah atau mahasiswa di kampus yg sesuai atau sejalan dengan komponen kurikulum.

Beberapa pendapat tentang definisi Intrakurikuler, diantaranya adalah menurut Dr. Rohmad Mulyana dalam bukunya mengatakan, kegiatan Intrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang sering dilakukan di ruang kelas dengan orientasi peningkatan kemampuan akademis (Mulyana, 2004:162). Sedangkan menurut Dr. H.M Daryanto dalam bukunya mengartikan, kegiatan Intrakurikuler adalah pengembangan organisasi murid yang efektif di sekolah baik dalam pendidikan dasar maupun menengah harus dapat menjamin partisipasi murid dalam program sekolah yang bersangkutan, program pendidikan, program pengabdian masyarakat (Mdaryanto, 1998:68).

Dra. H.Zuhairini dalam bukunya mengartikan, kegiatan Intrakurikuler adalah

dilaksanakan disekolah atau Madrasah yang penjatahan waktunya ditentukan dalam struktur program (kegiatan tatap muka terjadwal). Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan minimal yang perlu dicapai dalam setiap mata pelajaran (Zuhairini, 1993:59).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian kegiatan Intrakurikuler adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang terdapat dan diatur oleh kurikulum yang diberikan kepada mahasiswa didalam kelas sebagai aktivitas belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan kemampuan akademis siswa agar sesuai dengan tujuan pendidikan.

2.2.1.1.Tujuan Intrakurikuler

Intrakurikuler bertumpu pada pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran yang terpaku pada kurikulum. Djamarah (2010:24) menyatakan bahwa pada dasarnya pendidikan nasional merupakan pedoman umum bagi pelaksanaan pendidikan dalam jenis dan jenjang pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional diperlukan tujuan lainnya sebagai tujuan bawahannya. Dengan kata lain tujuan pendidikan nasional masih memerlukan tujuan yang lebih khusus sebagai perantara untuk mencapainya, Salah satunya yaitu tujuan kurikuler.

Tujuan kurikuler disebut juga dengan tujuan kurikulum yaitu tujuan yang ingin dicapai pada tingkat mata pelajaran atau bidang studi. Tujuan ini biasanya diperinci menurut mata pelajaran atau kelompok mata pelajaran untuk suatu sekolah tertentu. Hasil pencapaiannya akan berwujud peserta didik yang menguasai disiplin mata pelajaran yang

telah dipelajarinya (Djamarah, 2010:26)

Dalam kurikulum pun perlu adanya menekankan pada pencapaian kompetensi dengan memperhatikan usia, karakteristik dan budaya anak didik agar dapat membekalinya di masa kini dan yang akan datang. Untuk itu diadakan pengenalan berbagai ilmu pengetahuan termasuk di dalamnya pengetahuan tentang moral, akhlak mulia, dan nilai-nilai agama Islam dalam setiap kegiatan dan pembiasaan perilaku serta keterampilan hidup melalui integrasi kegiatan yang aman, kreatif, eksploratif dan menyenangkan. Jadi dapat dikatakan bahwa program intrakurikuler bertujuan membentuk perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar melalui bidang-bidang perkembangan.

Kurikulum di SMK pada umumnya mengandung tiga komponen , yaitu komponen normatif, komponen adaptif, dan komponen produktif. Komponen normatif merupakan satu kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk watak dan kepribadian sebagai warga negara. Komponen adaptif merupakan satu kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan untuk mengembangkan diri secara berkelanjutan. Komponen produktif merupakan satu kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk memberi bekal kemampuan untuk bekerja (Bukit, 2014: 127). Kurikulum SMK/MAK berisi mata pelajaran wajib, mata pelajaran kejuruan, muatan lokal, dan pengembangan diri seperti pada table berikut ini :

Tabel 2.1
Struktur Kurikulum SMK/MAK

Komponen	Waktu
A. Mata Pelajaran	(Jam)
NORMATIF	
1. Pendidikan Agama	192
2. Pendidikan Kewarganegaraan	192
3. Bahasa Indonesia	192
4. Pend. Jasmani Olahraga Kesehatan	192
5. Seni Budaya	128
ADAPTIF	
1. Matematika	516
2. Bhs. Inggris	440
3. IPA	192
4. IPS	192
5. KKPI	202
6. Kewirausahaan	192
PRODUKTIF	
1. Dasar Kompetensi Kejuruan	140
2. Kompetensi Kejuruan	1044
B. Muatan Lokal	192
C. Pengembangan Diri	192

Sumber :Kunandar (2007:207)

Kelompok normatif adalah mata pelajaran yang meliputi Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan Seni Budaya. Kelompok Adaptif terdiri mata pelajaran Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, dan Kewirausahaan. Kelompok mata pelajaran produktif dikelompokkan dalam Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan. Pelajaran ini diberikan untuk menghadapi tantangan di dunia industri dan dunia usaha.

Kegiatan pembelajaran di sekolah pada umumnya difokuskan untuk memberikan pelajaran umum yaitu normatif dan adaptif, memberikan pelajaran teori atau prinsip dasar kejuruan dan memberi bekal keterampilan dasar kejuruan. Sedangkan praktik keahlian kerja diberikan di industri melalui program *On The Job Training* (OTJ).

2.2.2. Kegiatan Ekstrakurikuler

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia pengertian *Ekstra* adalah tambahan diluar yang resmi, sedangkan *Kurikuler* adalah bersangkutan dengan kurikulum. Sedangkan *Ekstrakurikuler* adalah kegiatan luar sekolah pemisah atau sebagian ruang lingkup pelajaran yang diberikan diperguruan tinggi atau pendidikan menengah tidak merupakan bagian integral dari mata pelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. (Djamarah, 2010:479)

Secara sederhana istilah kegiatan ekstrakurikuler mengandung pengertian yang menunjukkan segala macam, aktivitas di sekolah atau lembaga pendidikan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Menurut A. Hamid Syarief (1995), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai keadaan dan kebutuhan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan dan perbaikan yang berkaitan dengan program intrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler diarahkan untuk memantapkan pembentukan kepribadian dan juga untuk lebih mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dalam program intrakurikuler dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan. Adapun beberapa pendapat tentang definisi Ekstrakurikuler adalah menurut Dr. Rohmad Mulyana Kegiatan Ekstrakurikuler

adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa pada pengalaman-pengalaman nyata. (Mulyana, 2004:162). Sedangkan menurut Dr. H.M Daryanto dalam bukunya mengartikan, kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan untuk membantu memperlancar pengembangan individu murid sebagai manusia seutuhnya. (Daryanto, 1998:68).

Menurut Dra. H.Zuhairini dalam bukunya mengartikan, Kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar jam terjadwal (termasuk pada waktu libur) yang dilakukan diluar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. (Zuhairini, 1993:59)

Dari beberapa pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan diluar ketentuan kurikulum yang berlaku, akan tetapi bersifat paedagogis dan menunjang pendidikan dalam rangka ketercapaian tujuan pendidikan.

a. Jenis dan Pelaksanaan Ekstrakurikuler

Untuk jenis-jenis kegiatan ekstrakurikuler sendiri banyak berkaitan dengan intrakurikuler. Karena intrakurikuler dan ekstrakurikuler memiliki hubungan yang memang erat pada hasil yang diperoleh kegiatan yang dilaksanakan. Intrakurikuler mencakup pada kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler.

Menurut Amir Daien kegiatan ekstra kurikuler dibagi menjadi dua jenis, yaitu bersifat rutin dan bersifat periodik. Kegiatan ekstra kurikuler yang bersifat rutin adalah bentuk kegiatan ekstra kurikuler yang dilaksanakan secara terus menerus, seperti: Latihan bola voly, latihan sepakbola dan

sebagainya, Sedangkan kegiatan ekstra kurikuler yang bersifat periodik adalah bentuk kegiatan yang dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu saja, seperti lintas alam, camping, pertandingan olahraga dan sebagainya (Subroto, 2005:272)

Jenis-jenis kegiatan ekstra kurikuler dapat dibagi menjadi 2 jenis:

- 1) Kegiatan ekstra kurikuler yang bersifat atau berkelanjutan, yaitu jenis kegiatan ekstra kurikuler yang dilaksanakan secara terus menerus selama satu periode tertentu. Untuk menyelesaikan satu program kegiatan ekstra kurikuler ini biasanya diperlukan waktu yang lama.
- 2) Kegiatan ekstra kurikuler yang bersifat periodik atau sesaat yaitu kegiatan ekstra kurikuler yang dilaksanakan waktu-waktu tertentu saja. (Djamarah, 2010:275)

Banyak macam dan jenis kegiatan ekstra kurikuler yang dilaksanakan di sekolah-sekolah dewasa ini. Mungkin tidak ada yang sama dalam jenis maupun pengembangannya. Dikemukakan oleh Oteng Sutisna bahwa banyaknya upaya dan organisasi yang bersifat ekstrakurikuler tetapi langsung berkaitan dengan mata pelajaran di kelas. Beberapa diantaranya adalah seni music atau karawitan, drama, olahraga, yang berpusat pada mata pelajaran. Adapun klub-klub yang tidak langsung berhubungan dengan mata pelajaran. Klub-klub ini biasanya mempunyai seorang penasehat, seorang guru yang bertanggung jawab tentang mata pelajaran serupa.

2.2.3. Kegiatan Ko-kurikuler

a. Pengertian Kokurikuler

Ko-kurikuler dalam kamus Besar Bahasa Indonesia *offline* rangkaian kegiatan kesiswaan yang berlangsung di sekolah. Eli Maryani dan Jaja Suharja (2010:183-184) menyatakan bahwa “ko-kurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran, yang bertujuan untuk memperdalam kompetensi dalam kegiatan intrakurikuler”. Kokurikuler merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan berdampingan dengan kegiatan intrakurikuler Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1984 : 29) “Kegiatan kokurikuler bertujuan agar siswa lebih mendalami dan menghayati bahan yang dipelajari pada intrakurikuler, baik program inti maupun program khusus. Kegiatan tersebut dilaksanakan perorangan atau kelompok. Kokurikuler adalah pekerjaan rumah atau penugasan yang menjadi pasangan kegiatan tatap muka”.

“Ko-kurikuler merupakan kegiatan di luar jam pelajaran biasa (termasuk waktu libur) yang dilakukan di sekolah ataupun di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa mengenai hubungan antara berbagai jenis pengetahuan, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya” Narwanti Sri, (2009 : 55) dalam Abdul 2017“ Agar siswa lebih memperdalam dan lebih menghayati apa yang dipelajari dalam kegiatan intrakurikuler.

Kegiatan kokurikuler dapat dilaksanakan dipergustakaan, dirumah atau ditempat lain dalam bentuk membaca buku penelitian, mengarang atau pekerjaan rumah.” Kegiatan ini sebenarnya sudah mendukung pelaksanaan pendidikan

karakter. Namun demikian, tetap diperlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang baik atau merevitalisasi kegiatan-kegiatan kokurikuler tersebut agar dapat melaksanakan pendidikan karakter kepada siswa”. Jadi kegiatan kokurikuler adalah sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan di luar sekolah untuk mendukung materi yang telah disampaikan baik kelompok maupun individu untuk lebih mendalami materi yang telah disampaikan.

Narwanti Sri, (2009 : 55) dalam Abdul 2017 Tujuan dan lingkup kegiatan kokurikuler Kegiatan kokurikuler bertujuan menunjang pelaksanaan program intrakurikuler agar siswa dapat lebih menghayati bahan atau materi yang telah dipelajarinya serta melatih siswa untuk melaksanakan tugas secara bertanggung jawab.

b. Asas Pelaksanaan

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1984 : 29-30) Pelaksanaan kokurikuler hendaknya memperhatikan asas-asas sebagai berikut:

- 1) Menjunjung langsung kegiatan intrakurikuler dan kepentingan belajar siswa. Pemberian tugas memerlukan pertimbangan yang bijaksana. Tugas tersebut harus jelas hubungannya dengan bahan pelajaran dan menarik bagi siswa. Dorongan belajar perlu diberikan oleh guru agar siswa dapat lebih giat menyelesaikan tugas.
- 2) Tidak merupakan beban yang berlebihan bagi siswa. Pemberian tugas hendaknya diatur sedemikian rupa sehingga tidak mengakibatkan beban yang berlebihan. Beban yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan psikologis yang merugikan siswa, antara lain dalam bentuk

murung, gelisah. Kegiatan kokurikuler ini harus dirasakan oleh siswa sebagai hal yang bermanfaat dan menyenangkan.

- 3) Tidak menimbulkan beban pembiayaan tambahan yang berat bagi orang tua atau siswa. Pemberian tugas kepada siswa, baik perseorangan maupun kelompok seharusnya mempertimbangkan faktor biaya yang harus dikeluarkan.
- 4) Memerlukan administrasi, monitoring dan penilaian. Pemberian tugas hendaknya disertai pengadministrasian yang baik oleh guru, yang dilakukan dalam bentuk pemberian tugas yang jelas, pencatatan kegiatan yang teratur, monitoring dan pembimbingan yang baik serta penilaian yang tertib. Hal tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kegiatan dan hasil pelaksanaan kokurikuler.

c. Bentuk Pelaksanaan

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1984 : 30) bentuk pelaksanaannya adalah:

1) Kerja Kelompok

Kerja kelompok mempunyai arti yang sangat penting untuk mengembangkan sikap bergotong royong, tenggang rasa, persaingan sehat, teknik bekerja sama dalam kelompok dan latihan kepemimpinan. Pembentukan kelompok antara lain harus menghindari ketergantungan anggota kelompok kepada seseorang siswa, semua anggotanya lemah dan tidak dinamis. Bentuk tugas

yang diberikan benar-benar merupakan tugas yang hanya dapat diselesaikan oleh kelompok.

2) Kerja Perorangan

Kerja perorangan mempunyai arti sangat penting untuk mengembangkan sikap mandiri dan memungkinkan menyesuaikan kegiatan belajar dengan minat dan kemampuan siswa.

Pelaksanaan ko-kurikuler di sekolah hendaknya tidak menjadi beban bagi peserta didik, artinya pemberian tugas ko-kurikuler kepada siswa harus diatur sesuai dengan kemampuan siswa sehingga tidak menjadi beban baik material maupun beban mental. Kegiatan ini harus dirasakan oleh siswa sebagai sebuah kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, program yang akan diteliti termasuk dalam kegiatan ko-kurikuler karena diadakan diluar jam pelajaran inti, namun tetap memiliki tujuan untuk mendorong kegiatan intrakurikuler. Program yang akan diteliti merupakan kegiatan diluar kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan tujuan khusus yaitu untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang konten video. Untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang konten video, program yang telah dilaksanakan juga tidak terlepas dari tujuan pembelajaran sinematografi di sekolah.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan HEINICH, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*”.

Sementara, Marshall McLuhan (dalam Oemar Hamalik, 2003: 201) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

Lebih lanjut Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Sejalan dengan pandangan itu, guru-guru pun dianggap sebagai media penyajian, di samping radio dan televisi karena samasama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Romiszowski (dalam Oemar Hamalik, 2003: 201) merumuskan media pengajaran “....as the carries of massages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the massages (which is our case is the learner)”. Adapun Djamarah dan Aswan (2002: 136) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan.

Pada hakikatnya berbagai batasan yang dikemukakan di atas mengandung pengertian dasar yang sama. Dalam berkomunikasi kita membutuhkan media atau sarana. Secara umum makna media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber Informasi ke penerima informasi. Jadi media pembelajaran

merupakan “perangkat lunak” (*Software*) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*Hardware*) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada mahasiswa. Di sini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

2.3.2. Manfaat Media Pembelajaran

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di sisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan

sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah :

3.5. Data dan Sumber Penelitian

Data penelitian dalam penelitian ini dasarnya diperoleh dari data informasi yang didapatkan selama penelitian berlangsung. Data meliputi berbagai macam hal yang dicatat atau direkam oleh peneliti, baik melalui catatan lapangan atau transkrip wawancara. Data tersebut berhubungan dengan proses pelaksanaan kegiatan komunitas Grafika TV yaitu meliputi Perencanaan (Pra-Produksi) Komunitas Grafika TV di SMKN 11 Semarang, Pelaksanaan (Produksi) Komunitas Grafika TV di SMKN 11 Semarang, Evaluasi (Pasca Produksi) Komunitas Grafika TV di SMKN 11 Semarang. Pada proses Perencanaan (Pra-Produksi) yaitu mengetahui apa yang termasuk dalam perencanaan, baik dari segi dokumen maupun segala hal yang mempengaruhi perencanaan Komunitas Grafika TV di SMKN 11 Semarang. Pada proses Pelaksanaan (Produksi) yaitu Mengetahui apa yang termasuk dalam pelaksanaan Komunitas Grafika TV di SMKN 11 Semarang. Lalu tahap terakhir adalah Evaluasi (Pasca Produksi) yaitu Mengetahui apa yang termasuk dalam evaluasi Komunitas Grafika TV di SMKN 11 Semarang. Kemudian data yang sudah diambil tersebut digunakan sebagai indikator penilaian peningkatan kompetensi siswa kelas x jurusan multimedia di SMK Negeri 11 Semarang.

Sedangkan untuk sumber data pengumpulanya menggunakan sumber data primer. Sumber data primer adalah sumber yang berlangsung memberikan data kepada pengumpul data. Menurut Lofland dan Lofland (dalam Moleong 2012: 157) sumber data utama penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan,

selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen. Informan dalam penelitian ini yakni Guru dan siswa kelas X jurusan Multimedia SMKN 11 Semarang.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi (Sugiyono, 2013:224-225).

3.6.1. Observasi

Pada penelitian ini data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi nonpartisipan. Sugiyono (2011:204) menjelaskan bahwa observasi nonpartisipan merupakan observasi yang pada pelaksanaannya peneliti tidak terlibat secara langsung dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti disini melakukan pengamatan terhadap segala kegiatan yang dilakukan oleh objek penelitian dalam kurun satuan waktu tanpa terlibat kegiatan didalamnya dapat juga disebut peneliti menggunakan observasi partisipatif khususnya partisipasi pasif, peneliti bermaksud untuk mengamati kegiatan yang ada pada obyek yang diteliti tanpa

terlibat dalam kegiatan. Pada penelitian ini berarti peneliti mengamati proses kegiatan komunitas Grafika TV di SMKN 11 Semarang.

3.6.2. Wawancara

Menurut Arikunto (2006:155) *interview* atau yang sering juga disebut wawancara atau kuisisioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (narasumber). Menurut Esterberg (Sugiyono, 2011:233) membedakan wawancara menjadi tiga, yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur.

Pada penelitian ini data dikumpulkan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur. Wawancara semiterstruktur merupakan kombinasi dari wawancara bebas dan terstruktur. Wawancara semi terstruktur dilakukan peneliti dengan membawa pedoman yang hanya merupakan garis-garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

Pada penelitian ini peneliti sudah menyiapkan beberapa poin pertanyaan yang menjadi garis-garis besar pokok permasalahan yang perlu digali namun selain itu pertanyaan-pertanyaan dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan saat wawancara berlangsung, dalam hal ini peneliti menggali informasi mengenai kegiatan komunitas Grafika TV sebagai upaya peningkatan kompetensi siswa.

Wawancara yang baik untuk mendapatkan informasi maka diperlukan alat pendukung untuk menyimpan informasi agar tidak hilang, adapun alat-alat pendukung yang digunakan untuk memperoleh data ialah buku catatan, telephone

genggam, dan kamera untuk mendokumentasikan semua percakapan selama proses wawancara dengan narasumber.

3.6.3. Dokumentasi

Menurut Hamidi (2010:72) metode dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga atau organisasi maupun dari perorangan. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2013:240), dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Sedangkan metode dokumentasi menurut Arikunto (2006:231) yaitu mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.

Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap metode observasi dan wawancara. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambar kegiatan dan evaluasi, catatan lapangan, dan arsip-arsip tertulis terkait komunitas Gafika TV di SMKN 11 Semarang.

3.7. Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Sugiyono, 2007:270).

Pada penelitian ini, pengujian kredibilitas dilakukan dengan menggunakan triangulasi. Wiliam Wiersma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu (Sugiyono, 2007:273).

3.7.1 Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi dengan sumber data dapat dilakukan dengan membandingkan beberapa sumber data dengan metode yang sama. Triangulasi sumber data untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengelompokkan para pemangku kepentingan program dan mempergunakannya sebagai sumber data/informasi. Data yang sudah diperoleh oleh peneliti dari berbagai sumber selanjutnya di analisis oleh peneliti. Hasil dari analisis data inilah yang nantinya akan menghasilkan suatu kesimpulan.

3.7.2. Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar (Sugiyono, 2007:274).

3.8. Analisis Data

Analisis data penelitian ini dimulai dari data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang sudah terkumpul direduksi dengan cara dianalisis kemudian disajikan dalam sekumpulan informasi yang mudah dipahami. Menurut Sugiyono (2010: 244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis alir oleh Miles & Huberman bahwa model alir dapat melalui tiga proses, yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi, dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

3.8.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

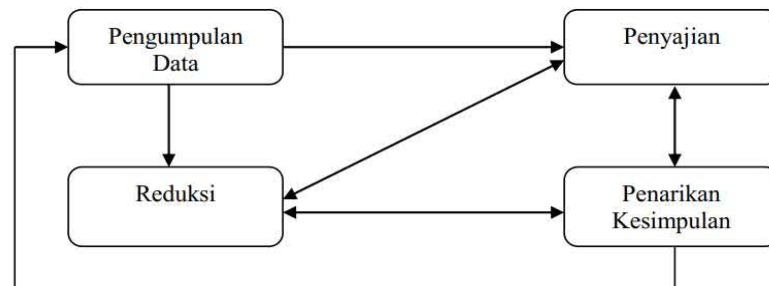
Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Secara teknis, pada kegiatan reduksi data yang telah dilakukan dalam penelitian ini meliputi: perekapan hasil wawancara kemudian pengamatan hasil pengumpulan dokumen yang berhubungan dengan fokus penelitian.

3.8.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Menyajikan data yaitu penyusunan sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan penarikan tindakan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* atau sejenisnya. Dalam penelitian ini, secara teknis data-data akan disajikan dalam bentuk teks naratif, tabel, foto, bagan.

3.8.3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Langkah ketiga dalam analisis data menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Secara teknis proses penarikan kesimpulan dalam penelitian ini akan dilakukan dengan cara mendiskusikan data-data hasil temuan di lapangan dengan teori-teori yang dimasukkan dalam bab tinjauan pustaka.



Gambar 3.1. Komponen dalam analisis data (*interactive model*) menurut Miles and Huberman (Sugiyono, 2010 : 338)

Gambar 3.1 menjelaskan bahwa dalam melakukan analisis data kualitatif dapat dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Proses yang bersamaan tersebut meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

BAB IV

SETTING (LATAR PENELITIAN)

4.1. Sejarah SMKN 11 Semarang

SMK Negeri 11 Semarang adalah salah satu sekolah kejuruan menengah negeri dalam bidang keahlian grafika, multimedia serta animasi yang meluluskan siswa - siswinya bagi kebutuhan dunia industri percetakan dan teknologi informasi.

Selain itu lulusanya juga memiliki kesempatan untuk berwiramandiri dengan membuka usaha pencetakan, advertisment, production house berskala kecil sampai menengah, studio animasi. Sekolah ini mulai menerima siswa baru pada tahun 1990 dengan membuka dua program studi. Didirikan pada tahun 1990 berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor : 0389/0/1990 dengan nama SMT Negeri Grafika Semarang.

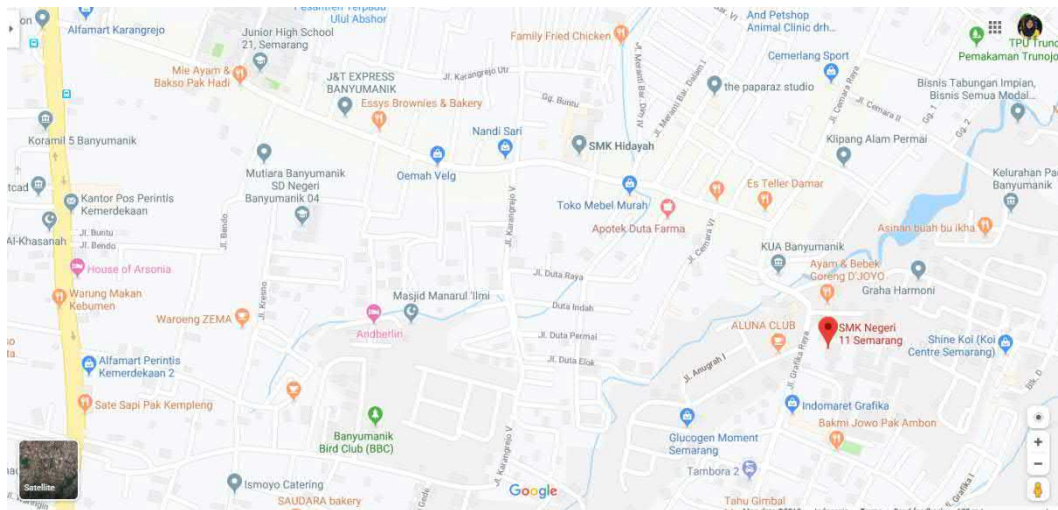
Kemudian berdasarkan keputusan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kodya Semarang mendapat NNS : 551036304001. Pada tahun 1997 berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor : 036/0/1997 tentang perubahan nomenklatur SMKTA menjadi SMK, SMT Negeri Grafika Semarang berubah menjadi SMK Negeri 11 Semarang hingga sekarang.

Perkembangan terkini SMK Negeri Semarang termasuk dalam kelompok SMK SBI – INVEST (Sekolah Bertaraf Internasional – Indonesian Vocational Education Strengtening). Untuk Kompetensi Keahlian Persiapan Grafika dan Produksi Grafika pada tanggal 13 Oktober 2006 telah terakreditasi dengan nilai A. Sedangkan Kompetensi Keahlian Multimedia pada tanggal 12 Desember 2007

juga terakreditasi dengan nilai A Saat ini SMK Negeri 11 Semarang tercatat sebagai salah satu peserta Program SMK Revitalisasi.

4.2. Letak Geografis dan Alamat SMK Negeri 11 Semarang

SMK Negeri 11 Semarang berlokasi di JL Cemara Raya, Banyumanik Kota Semarang 50267. Telp: 024 7472008. Email: smkn11_smg@yahoo.co.id , office@smkn11smg.sch.id atau dapat pula mengakses pada web <https://smkn11smg.sch.id/>.



Gambar 4.1. SMK Negeri 11 Semarang

4.3. Visi dan Misi SMK Negeri 11 Semarang

VISI

1. Unggul dalam prestasi
2. Terdepan dalam inovasi
3. Luhur dalam budaya

MISI

A. UNGGUL DALAM PRESTASI

- a. Membimbing siswa kompeten di bidangnya
- b. Membentuk siswa berdaya saing tinggi
- c. Membina profesionalisme dalam bekerja dan berkarya

B. TERDEPAN DALAM INOVASI

- a. Mengembangkan budaya kreatif dan inovatif
- b. Mengembangkan sikap kerja keras, kerja cerdas, kerja ikhlas, dan kerja tuntas
- c. Mengembangkan daya juang yang tinggi
- d. Mengembangkan jiwa wira usaha dan kemandirian

C. LUHUR DALAM BUDAYA

- a. Membudayakan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli, serta berjiwa nasionalis
- b. Membudayakan sikap religius dan agamis
- c. Mengembangkan budaya bersih, sehat, dan berwawasan konservasi

TUJUAN

A. UNGGUL DALAM PRESTASI

- a. Membimbing siswa kompeten di bidangnya
 - 1) Melaksanakan pembelajaran berbasis produksi
 - 2) Melaksanakan ekstra kurikuler berbasis prestasi
- b. Membentuk siswa berdaya saing tinggi

- 1) Membekali siswa bermental prestasi dan juara
- 2) Membekali siswa selalu percaya pada kekuatan diri
- c. Membina profesionalisme dalam bekerja dan berkarya
 - 1) Mendidik siswa memiliki keahlian dalam bidang yang ditekuninya
 - 2) Mendidik siswa memiliki jiwa profesionalisme dalam bekerja dan berkarya

B. TERDEPAN DALAM INOVASI

- a. Mengembangkan budaya kreatif dan inovatif
 - 1) Mendidik siswa berbudaya kreatif
 - 2) Mendidik siswa berbudaya inovatif
- b. Mengembangkan sikap kerja keras, kerja cerdas, kerja ikhlas, dan kerja tuntas
 - 1) Mendidik siswa untuk selalu bekerja keras, selalu bekerja dengan cerdas, selalu bekerja dengan ikhlas,
 - 2) Mendidik siswa untuk selalu tuntas dalam melaksanakan tugasnya
- c. Mengembangkan daya juang yang tinggi
 - 1) Mendidik siswa tidak cepat putus asa
 - 2) Mendidik siswa untuk tidak mudah menyerah
- d. Mengembangkan jiwa wira usaha dan kemandirian
 - 1) Mendidik siswa untuk membangun jiwa wira usaha
 - 2) Mendidik siswa untuk mengembangkan jiwa wira usaha

C. LUHUR DALAM BUDAYA

- a. Membudayakan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli, serta berjiwa nasionalis
 - 1) Mendidik siswa untuk selalu bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli
 - 2) Mendidik siswa untuk berjiwa nasionalis dan menempatkan kepentingan bangsa diatas kepentingan pribadi dan golongan
- b. Membudayakan sikap religius dan agamis
 - 1) Mendidik siswa untuk selalu menjalankan kewajiban agamanya
 - 2) Mendidik siswa untuk mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya
- a. Mengembangkan budaya bersih, sehat, dan berwawasan konservasi
 - 1) Melatih siswa untuk selalu berbudaya bersih dan sehat
 - 2) Melatih siswa untuk selalu menjaga merawat lingkungan

4.4. Jumlah Pendidik, Tenaga Kependidikan, Staff dan Peserta Didik

a. Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik memiliki peran, fungsi dan kedudukan yang sangat strategis dalam upaya pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan. Jumlah pendidik ini juga disesuaikan dengan kebutuhan di SMK Negeri 11 Semarang dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahun 2018-2019 jumlah tenaga pendidik dan staff SMK Negeri 11 Semarang berjumlah 149 orang. Dimana staff yang dimaksud yaitu bidang administrasi yang mengurus bidang administratif, bidang akademik bertugas menyusun program akademik yang akan dijalankan selama satu tahun, dan bidang

umum bertugas membantu para tentor menyiapkan bahan-bahan pembelajaran yang akan dibutuhkan. Tenaga pendidik disini diharapkan mampu memahami karakteristik siswa secara mendalam maka dari itu setiap satu kelas hanya terdapat 36 siswa saja.

Tabel 4.1. Jumlah guru dan sebarannya menurut mata pelajaran

Nama Mata diklat/ pelajaran	Total guru
1. Normatif	
Pendidikan Agama	7
Bahasa Indonesia	6
Pendidikan Kewarganegaraan dan pancasila	6
Sejarah	3
Pendidikan Jasmani dan rohani	5
Seni dan budaya	3
BP/ BK	8
Prakarya dan kewirausahaan	3
Muatan lokal/ Bahasa Jawa	4
2. Adaptif	
Matematika	7
Bahasa Inggris	7
IPA	2
Fisika	4
Kimia	3
3. Produktif	
Persiapan Grafika	14
Produksi Grafika	17
Multimedia	7
Animasi	5
Jumlah	111

b. Peserta Didik

Peserta didik di SMK Negeri 11 Semarang pada tahun 2018-2019 berjumlah 1.662 siswa. Peserta didik dibagi menurut jenjang dan program keahlian yang dipilihnya. Disetiap jenjang jumlah peserta didiknya yang sama. Dimulai dari kelas X Desain Grafika, X Produksi Grafika, X Multimedia, X Animasi, kemudian XI Desain Grafika, XI Produksi Grafika, XI Multimedia, XI Animasi, lalu XII Desain Grafika, XII Produksi Grafika, XII Multimedia, XII Animasi. Untuk Desain Grafika dan Produksi Grafika per jenjang memiliki masing-masing 5 kelas, kemudian untuk Multimedia per jenjang memiliki 4 kelas, dan terakhir Animasi memiliki 2 kelas per jenjang.

4.5. Sarana dan Prasarana

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 11 Semarang peneliti mendapatkan informasi terkait sarana dan prasarana yang ada SMK Negeri 11 Semarang memiliki:

1. Ruang kepala sekolah

Ruang kepala sekolah merupakan sebuah ruangan yang didesain sebagai tempat kerja kepala sekolah. Ruang Kepala Sekolah, terletak di samping ruang TU dan jauh dari ruang guru. Dalam ruang kepala sekolah terdapat meja dan kursi kerja, meja dan kursi tamu, lemari AC, toilet, dan kulkas. Fasilitas yang tersedia lengkap dan tertata rapi sehingga menunjang kinerja kepala sekolah. Di ruangan ini terdapat pula meja dan kursi tamu untuk menerima tamu.

2. Ruang guru

Ruang guru berada jauh dari ruang kepala sekolah dan ruang TU. Ruang guru ini merupakan ruang kerja guru di sela-sela proses belajar mengajar. Ruang guru kondisi bangunannya baik, dan fasilitas yang ada di dalamnya pun memadai seperti meja kerja, AC, dan toilet. Tata letak meja dan kursinya cukup teratur, dilengkapi dengan almari penyimpanan berkas, komputer, dan AC. Ruangan ini sering digunakan guru-guru untuk menyelesaikan pekerjaannya di luar jam mengajar, menerima tamu atau sekadar berbincang-bincang dengan guru lainnya.

3. Ruang BK, terletak berdampingan dengan ruang UKS. Semua fasilitas dalam kondisi terawat dengan baik.
4. Ruang Tata Usaha (TU), terletak di samping lobi, bersebelahan dengan ruang kepala sekolah. Ruang Tata Usaha terdapat meja dan kursi kerja, kursi tamu, almari, papan DUK, papan statistik, papan pengumuman, mesin ketik/komputer, *filing cabinet*, brankas, telepon, kotak kontak, penanda waktu, jam dinding, tempat sampah. Ruangan ini berfungsi untuk mencatat administrasi sekolah dan keperluan lainnya.
5. Ruang OSIS dan ruang studio musik, terletak di depan ruang meeting berbentuk joglo. Kondisinya baik, terawat, dan cukup bersih. Ruangan ini terdiri atas almari, meja, kursi, dan studio serta alat-alat musik.
6. Ruang Aula/Serba Guna SMK Negeri 11 Semarang, masih dalam tahap pembangunan.

7. Ruang teori (kelas) di SMK Negeri 11 Semarang berjumlah 31 ruangan. Selain itu ada pula ruangan kelas khusus untuk pelajaran agama bagi peserta didik yang beragama non-Islam.
8. Ruang perpustakaan, terletak di belakang ruang guru. Ruang perpustakaan dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang seperti rak/almari tempat menyusun majalah, kliping dan buku, almari katalog, almari elite, rak penitipan tas, buku dan map, tempat koran, meja baca, meja kerja, meja pelayanan, meja pembina, tata tertib perpustakaan, struktur organisasi perpustakaan, jam dinding, kipas angin, gambar presiden dan wakil presiden, kata-kata mutiara, grafik pengunjung dan peminjam, gambar pahlawan revolusi, gambar kependudukan, kaca rias, mesin tik, mesin hitung, dan alat pemotong kertas.
9. Kamar mandi dan WC, rata-rata dalam keadaan baik. Hanya ada satu kamar mandi peserta didik yang keadaannya kurang baik karena kunci pintu kamar mandi tersebut rusak.
10. Gudang penyimpanan alat olahraga, dipergunakan untuk menyimpan segala macam perlengkapan olahraga.

11. Ruang UKS

Ruang UKS terletak di sebelah ruang BK. Ruangan tersebut biasanya digunakan untuk merawat siswa yang sakit. Di UKS terdapat 1 set tempat tidur, 1 unit almari, 1 unit meja, 2 unit kursi. di ruangan ini juga terdapat perlengkapan lain, seperti catatan kesehatan peserta didik, perlengkapan P3K, tandu, selimut, tensi meter, termometer badan, timbangan badan,

pengukur tinggi badan, tempat sampah, tempat cuci tangan, dan jam dinding.

12. Ruang Kamar Mandi/WC

Ruang kamar mandi siswa yang ada di SMK Negeri 11 Semarang dipisahkan antara kamar mandi pria dan kamar mandi wanita. Dengan masing-masing terdiri dari 3 ruangan di setiap gedung dengan kondisi yang bersih dan kelancaran aliran air yang baik.

13. Ruang Koperasi

Ruang koperasi di SMK Negeri 11 Semarang cukup maju dengan kerja sama dari salah satu alumni koperasi ini juga tersedi jasa foto copy.

14. Ruang praktikan/Laboratorium : terletak disamping rumah joglo dan saling berjajar. Fasilitas-fasilitas yang tersedia di lab sangat banyak, diantaranya puluhan komputer/PC, printer, meja, kursi, whiteboard, headset, peralatan multimedia dan lain-lian. Laoratoriun tersebut antara lain :

- 1) Laboratorium Multimedia
- 2) Laboratorium Animasi
- 3) Laboratorium Desain Grafika
- 4) Laboratorium KKPI

Kemudian sarana dan prasarana yang digunakan oleh komunitas Grafika TV ada di dalam jurusan multimedia. Jurusan multimedia memiliki 5 laboratorium multimedia dan 1 studio audio. Di dalam laboratorium multimedia 1 terdapat 36 komputer yang sangat memadai untuk proses pembelajaran.

Kemudian di dalam laboratorium multimedia 2 terdapat 30 komputer, di dalam laboratorium multimedia 3 hanya terdapat 10 komputer. Di 3 lab ini sama-sama memiliki komputer yang sudah memadai. Di lab multimedia 4 juga terdapat 20 komputer tetapi tidak dalam kondisi baik atau komputer yang sudah tua. Dan terakhir ada lab multimedia 5, yang di gunakan sebagai ruang kelas biasa tidak ada komputer di dalamnya.

Berdasarkan hasil penelitian di dalam jurusan multimedia terdapat peralatan yang sangat memadai untuk praktek atau berkegiatan ko-kulikuler.

Tabel 4.2. Tabel Peralatan Praktek Multimedia

ALAT	JUMLAH
1. Kamera 700 D	7
2. Kamera 750	6
3. Kamera 60 D	4
4. Kamera 7 D	1
5. Tripod	4
6. Monopod	2
7. Stand Light	8
8. Lighting	4
9. Lensa Fix	1
10. Lensa Tele	1
11. Lensa Wide	1
12. Stadycam	2
13. Blonde Lamp	2

14. Drone	1
15. Clipper board	2
16. Green Screen	1
17. Black Screen	1
18. Speaker	4

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 137 pasal 31 tentang sarana dan prasarana; 1) Sarana dan prasarana merupakan perlengkapan dalam penyelenggaraan dan pengelolaan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini; 2) pengadaan sarana dan prasarana sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) perlu disesuaikan dengan jumlah anak, usia, lingkungan social dan budaya local, serta jenis layanan; 3) prinsip pengadaan sarana prasaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) meliputi: a) aman, bersih, sehat, nyaman, dan indah; b) sesuai dengan tingkat perkembangan anak; c) memanfaatkan potensi dan sumberdaya yang ada di lingkungan sekitar, dan benda lainnya yang layak dipakai serta tidak membahayakan kesehatan anak.

4.6. Program Kegiatan Ko-Kulikuler di SMKN 11 Semarang

Ada beberapa program kegiatan ko-kulikuler pada jurusan multimedia di SMKN 11 Semarang selain Grafika TV, seperti RBC (*Reinforcement Broadcasting Camp*), KOMA (Kompak Bersama), FFM (Festival Film Multimedia), dan GKM (Gelar Karya Multimedia).

1) RBC (*Reinforcement Broadcasting Camp*)

Kegiatan RBC adalah pengenalan tentang broadcasting yaitu pembuatan film dari awal menentukan tema hingga *screening* di *awarding night*. Di dalam kegiatan ini di tujukan untuk kelas 10 jurusan multimedia dengan panitia kelas XI. RBC di lakukan selama 2 hari 1 malam di hari sabtu dan minggu.

Kegiatan ini bertujuan untuk pengenalan awal dan malam keakraban antar angkatan jurusan multimedia, sebagai media untuk memberikan pengetahuan tentang broadcasting, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi siswa. Bentuk kegiatan RBC adalah pelatihan dan pembuatan film pendek dan *awarding night*.

2) KOMA (Kompak Bersama)

Kegiatan KOMA adalah kegiatan yang melatih sikap sosial dan sekaligus hiburan yang dikelola oleh siswa multimedia SMKN 11 Semarang seperti permainan kelompok untuk mempersatukan antara kelas 10, 11, dan 12 agar lebih saling mengenal. Dari tahun ke tahun, kegiatan ini sangat membantu siswa sebagai media hiburan, gerak fisik, dan sekaligus sikap sosial. Sehingga atmosfer interaksi antar angkatan bisa berjalan dengan harmonis.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan ikatan sosial siswa dan guru multimedia, menghibur siswa dan guru dalam kegiatan berbasis dinamika kelompok, lalu sebagai media sharing dan evaluasi pelayanan

guru dan kompetensi keahlian multimedia. Bentuk kegiatan ini yaitu dinamika kelompok dan forum sharing antar guru dan siswa.

3) FFM (Festival Film Multimedia)

Kegiatan FFM adalah kompetisi pembuatan film berkelompok namun genre-genrenya lebih beragam dan tertata. Kegiatan ini di tujukan untuk seluruh angkatan dalam jurusan multimedia yang berminat menjadi peserta.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang luas dalam bidang perfilman, sarana untuk mengembangkan bakat dan kreativitas siswa, kemudian sebagai bahan untuk belajar tentang film. Bentuk kegiatannya adalah perlombaan atau kompetisi.

4) GKM (Gelar Karya Multimedia)

Kegiatan GKM adalah pameran fotografi yang diperuntukkan untuk kelas 12. Kegiatan ini diselenggarakan untuk memajukan beberapa bidang diantaranya yaitu seni budaya, serta pengembangan kreativitas. Di setiap tahunnya kegiatan ini memiliki tema yang berbeda.

Kegiatan ini bertujuan sebagai wahana pengembangan bakat, minat, serta kreativitas siswa, sebagai wahana penyaluran bakat bagi siswa untuk mengungkapkan idenya secara positif, dan meningkatkan rasa kekeluargaan di lingkungan sekolah.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian di bawah ini merupakan bentuk dari analisis data pada temuan masing-masing sumber data yang kemudian dibahas ke dalam satu per satu sub bagian bahasan sehingga arah informasi dalam tujuan penelitian dapat dipahami dengan mudah. Penelitian dibawah ini dilakukan dari bulan Mei sampai dengan bulan Agustus 2019 hal ini dihitung dari awal penelitian hingga akhir penelitian. Tahap awal penelitian ini dimulai dari peneliti mengurus izin observasi untuk penelitian, lalu tahap penelitian dan pengambilan data dilakukan dengan observasi/ pengamatan, wawancara dan dokumentasi.

Sebelum pelaksanaan wawancara, peneliti melakukan pendekatan melalui pengenalan dan pembicaraan bebas sampai titik masalah tentang Implementasi Komunitas Grafika TV Sebagai Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X Juusan Multimedia di SMK Negeri 11 Semarang dengan Kepala Jurusan Multimedia, Guru Pembimbing dan salah satu anggota Komunitas Grafika TV. Peneliti melakukan wawancara kepada tiga informan sebagai berikut: a) Bapak M. Hamrowi, S.Si, M.Kom. selaku kepala jurusan Multimedia di SMK Negeri 11 Semarang. b) Bapak Guntur Dharmawan, S.Pd. selaku tenaga kependidikan. c) Noventri selaku siswa kelas X jurusan Multimedia anggota Komunitas Grafika TV. Tahap akhir penelitian ialah analisis data yang menggunakan Triangulasi data dimana data akan dibandingkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

5.1.1 Implementasi Program Komunitas Grafika TV terhadap Siswa Kelas

X Jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang

Sebuah program sekolah tentu dibentuk berdasarkan kurikulum sekolah. Hal ini bertujuan agar pembentukan program masih memiliki relevansi dengan kurikulum sekolah. Program Komunitas Grafika TV merupakan program jurusan multimedia di SMK N 11 Semarang yang dilaksanakan pada luar jam pelajaran sekolah untuk mengembangkan kompetensi dalam bidang sinematografi. Sebelum terbentuknya komunitas Grafika TV ada beberapa kegiatan di luar jam pembelajaran yang dibuat oleh jurusan multimedia untuk meningkatkan kompetensi keahlian siswa, salah satunya adalah Jargoone.tv. Kegiatan ini merupakan program pengayaan yang diadakan oleh metro tv sebagai upaya meningkatkan kompetensi dan kualitas produksi pada pembelajaran produktif multimedia, dan merupakan wadah bagi siswa SMK dalam mengembangkan potensi keahlian dalam bentuk pembelajaran pengayaan. Jargoone.tv adalah sebuah perusahaan televisi online yang memiliki ranah di dalam dunia broadcasting dengan menggunakan media online sebagai sarana penyiaran. Jargoone.tv merupakan anak perusahaan dari JARGOONE PICTURES yang didirikan pada tahun 2012 merupakan *Home Production* yang berkecimpung dalam bidang Multimedia. Ranah produksi JARGOONE adalah produksi dalam bentuk *videography*, baik berupa produk *film*, *profile company*, *feature*, video klip, iklan layanan masyarakat dan dalam bentuk lainnya yang bersifat profit. Dalam hal ini, jargoone.tv mengadakan sebuah program pengayaan yang diintegrasikan dengan sekolah, dan yang berhubungan dengan ini adalah

SMK Jurusan Multimedia. SMK N 11 Semarang menjadi sekolah yang berintegrasi dengan jargoone.tv dalam menjalankan program pengayaan pembelajaran dalam upaya meingkatkan kompetensi produktif siswa.

SMK N 11 Semarang adalah salah satu sekolah menengah kejuruan negeri di Jawa Tengah yang mengembangkan Program Studi Keahlian; Teknik Grafika dan Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Kompetensi Keahlian yang ada meliputi ;Persiapan Grafika, Produksi Grafika, Animasi, dan Mulimedia.

Beberapa program acara yang dimiliki jargoone.tv adalah Semarang Community, Semarang Destination, Loempia, Program Dokumenter, dan Apa Aja Boleh. Program acara yang pertama, Semarang Community merupakan program acara yang menyajikan tayangan yang menarik, unik, interaktif, informative mengenai berbagai komunitas di Semarang. Lalu yang kedua, Semarang Destination merupakan sebuah tayangan yang menyajikan hal-hal menarik seputar semarang, baik tempat wisata, maupun keunikan budaya. Kemudian program acara yang ketiga Loempia merupakan tayangan kuliner yang menyajikan informasi makanan yang ada di skitar semarang. Yang keempat, Program Dokumenter merupakan program acara berupa dukumenter. Dan yang terakhir Apa Aja Boleh merupakan program acara yang berkonsep feature.

Didirikannya komunitas Grafika TV ini dengan tujuan untuk membantu sekolah dalam mendokumentasikan berbagai kegiatan sekolah dan memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui SMK Negeri 11 Semarang, sekaligus menyediakan ruang aktualisasi untuk siswa melalui pengembangan kompetensi yang dimiliki.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak M. Hamrowi,S.Si,M.Kom sebagai Ketua Jurusan Multimedia bahwa:

“Yang pertama untuk membantu sekolah dalam membuat konten sekaligus untuk memberikan informasi sekolah ini tersampaikan dengan maksimal kepada masyarakat. Kedua tujuannya adalah menyediakan ruang aktualisasi untuk anak-anak melalui pengembangan kompetensi mereka.”
(W/KJ.H).

Didalam komunitas Grafika TV ada serangkaian kegiatan yang harus dilakukan siswa dari pelatihan yaitu pelatihan jurnalistik dan produksi video. pelatihan jurnalistik siswa di ajarkan tentang tata cara dan langkah-langkah pembuatan skenario dan script yang baik, kemudian di dalam produksi video siswa di ajarkan dari tahap yang paling dasar yaitu pengenalan alat seperti mengenalkan kamera, bagian-bagiannya, kemudian mengenalkan lighthing dan peralatan lainnya. Lalu membentuk tim redaksi, membuat jadwal, menentukan tema dan skenario, memilih talent, dan menyiapkan peralatan. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah produksi video yang di dalamnya ada pengambilan gambar sesuai tema dan skenario yang ditentukan. Setelah itu masuk di tahap pasca produksi yaitu tahap editing video dan audio. Selain itu juga ada pembinaan skill maupun karakter.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak M. Hamrowi,S.Si,M.Kom sebagai Ketua Jurusan Multimedia bahwa:

“Ada pelatihan, Produksi tentunya pra produksi, produksi dan pasca produksi. Selain itu juga ada pembinaan skill maupun karakter, yang membina.”
(W/KJ.H).

Hal ini juga sesuai dengan pendapat bapak Guntur selaku Guru Pembimbing

bahwa:

“Yang pertama pasti ada pelatihan disini anak-anak mengikuti pelatihan Jurnalistik dan produksi video, disana di dalam pelatihan jurnalistik mereka di ajarkan tentang tata cara dan langkah-langkah pembuatan skenario dan script yang baik. kemudian di dalam produksi video anak-anak di ajarkan dari tahap yang paling dasar yaitu pengenalan alat, seperti mengenalkan kamera, bagian-bagiannya, kemudian mengenalkan lighting dan seterusnya. Membentuk tim redaksi, membuat jadwal, menentukan tema dan skenario, memilih talent, dan menyiapkan peralatan. Lalu di tahap produksi anak-anak memulai pengambilan gambar sesuai tema dan skenario yang ditentukan. Setelah itu tentunya masuk di tahap pasca produksi yaitu tahap editing video dan audio. Selain itu juga ada pembinaan skill maupun karakter. “ (W/GP.G).

Sebagai sebuah sarana untuk mengembangkan ide kreatif dan inovatif siswa kelas X jurusan multimedia, komunitas Grafika TV berusaha untuk bekerja sama dengan para guru dan siswa anggotanya dengan baik agar dapat berkelanjutan dengan memberikan ilmu dan bimbingan dalam hal kompetensi kejuruan multimedia. Dalam strategi pelaksanaan, komunitas Grafika TV memiliki alur kegiatan dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada setiap alur kegiatan dalam proses pelaksanaan memiliki beberapa tugas dan tanggung jawab dari setiap anggotanya. Komunitas Grafika TV tersebut berfokus pada pengembangan ide kreatif dan inovatif yang dituangkan kedalam sebuah konten visual. Komunitas Grafika TV memiliki visi untuk mewujudkan pengembangan kompetensi internal kejuruan siswa jurusan multimedia SMK Negeri 11 Semarang melalui ide kreatif dan inovatif yang diimplementasikan kedalam konten visual yang dapat di akses oleh publik. Selain itu memiliki beberapa misi yang sangat mendukung untuk kemajunya komunitas Grafika TV.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak M. Hamrowi, S.Si, M.Kom sebagai Ketua Jurusan Multimedia bahwa:

“Visi Grafika TV:

Mewujudkan pengembangan kompetensi internal kejuruan siswa jurusan multimedia SMK Negeri 11 Semarang melalui ide kreatif dan inovatif yang diimplementasikan kedalam konten visual yang dapat di akses oleh publik.

Menjadi sebuah media kreatif dan inovatif melalui konten visual yang bisa diakses dan dicontoh oleh sekolah-sekolah yang ada di kota Semarang.

Misi Grafika TV:

- Mengembangkan kompetensi multimedia melalui kegiatan diluar sekolah
- Mengembangkan ide kreatif dan inovatif
- Menjadikan wadah untuk kreatifitas siswa multimedia
- Menjadikan sarana untuk aspirasi siswa demi memajukan sekolah
- Menyelenggarakan kegiatan positif diluar jam sekolah secara berkala
- Memberikan ilmu dan bimbingan dalam hal kompetensi kejuruan multimedia
- Menanamkan sikap kedisiplinan dan tanggung jawab

” (W/K.J.H).

Tujuan dari pada penelitian ini yaitu ingin mengetahui pengaruh Komunitas Grafika TV terhadap peningkatan kompetensi kejuruan siswa multimedia melalui beberapa konten visual yang dihasilkan. Materi pelatihan diberikan oleh guru pembimbing antara lain meliputi Persiapan Studio, Persiapan PC Editing dan Backup, Penyelesaian Web, Pelatihan Jurnalistik, Pelatihan Produksi Video, Preview dan Evaluasi yang setelah itu dipadukan dengan beberapa kompetensi kejuruan meliputi teknik pengambilan gambar bergerak, teknik pengolahan audio, teknik pengolahan video dan pemrograman web. Tidak hanya itu, masih ada juga beberapa pelatihan yang diberikan kepada anggota Komunitas Grafika TV meliputi Pengenalan Jenis Film, Dasar-dasar produksi film, Penyusunan Crew, Membuat Skenario, Pengenalan Fungsi Kamera, Pengenalan Fungsi Pencahayaan, Teknik *Audio Recording*, Teknik Editing Online dan Offline.

Di dalam sebuah pembuatan sebuah film pendek ada beberapa tahapan diantaranya pra produksi (Penemuan Ide, penetapan waktu kerja, kru, dan lokasi),

Produksi (mengorganisir, pelaksanaan, dan melakukan pengawasan), dan Pasca Produksi (editing dan mengumpulkan laporan).

Dalam tahap Pra-Produksi pembuatan video atau film proses pra-produksi merupakan sebuah proses yang sangat penting. Proses ini memiliki porsi yang dominan dalam pembuatan video atau film. Kurang lebih 80% bagus atau tidaknya sebuah film dipengaruhi oleh proses ini. Karena pentingnya proses ini dianggap sebagai proses yang cukup melelahkan demi mendapatkan sebuah hasil yang maksimal.

Tahap pra-produksi meliputi pembuatan skenario, jadwal proyek, perencanaan biaya, peralatan, kru dan lainnya. Di dalam komunitas Grafika TV sebelum melakukan semua kegiatan dipra-produksi para siswa anggota melakukan berbagai macam pelatihan yang bertujuan agar para siswa mengerti dasar-dasar apa saja yang akan dilakukan saat memulai kegiatan.

Sebelum tahap pembuatan skenario, jadwal proyek, perencanaan biaya, peralatan, kru dan lainnya di mulai, guru menyiapkan beberapa pelatihan agar para siswa memahami dasar-dasar dan pengenalan alat-alatnya. Pelatihan itu seperti Kepemimpinan Dasar & Koordinasi awal, jurnalistik, pengenalan alat, pengambilan gambar bergerak, dan yang terakhir adalah Pengolahan Video & Audio (Editing). Pelatihan-pelatihan tersebut memakan waktu 2 minggu yaitu di lakukan setelah jam pulang sekolah setiap hari, dari hari senin sampai jumat.

Hal ini sesuai dengan pendapat bapak Guntur selaku Guru Pembimbing bahwa:

“Persiapan Produksi film pada Grafika TV harus terstruktur dan tersistematis dengan baik. Yang pertama pasti ada pelatihan disini anak-anak mengikuti

pelatihan Jurnalistik dan produksi video, diana di dalam pelatihan jurnalistik mereka di ajarkan tentang tata cara dan langkah-langkah pembuatan skenario dan script yang baik. kemudian di dalam produksi video anak-anak di ajarkan dari tahap yang paling dasar yaitu pengenalan alat, seperti mengenalkan kamera, bagian-bagiannya, kemudian mengenalkan lighthing dan seterusnya. Membentuk tim redaksi, membuat jadwal, menentukan tema dan skenario, memilih talent, dan menyiapkan peralatan. Lalu di tahap produksi anak-anak memulai pengambilan gambar sesuai tema dan skenario yang ditentukan. Setelah itu tentunya masuk di tahap pasca produksi yaitu tahap editing video dan audio. Selain itu juga ada pembinaan skill maupun karakter. “ (W/GP.G).

Kemudian tahap produksi adalah tahap pengambilan gambar, yang harus disesuaikan dengan tema. Pada tahap ini, memerlukan beberapa kru untuk mengambil gambar pada setiap *angle* atau sudut ruang yang diinginkan berdasarkan konsep dan tema. Dalam menjalankan proyek produksi video, khususnya kegiatan pengambilan gambar atau *shooting video*, terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan dengan baik, meliputi : format skenario yang baik, kesiapan kru, dan kesiapan perlengkapan serta peralatan. Dalam hal ini beberapa anggota komunitas Grafika TV yang memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai produser, sutradara, kameramen, dan *lighting*, bekerja sama untuk melakukan perencanaan dan pelaksanaan yang baik agar mendapatkan hasil video yang berkualitas.

Hal ini sesuai dengan pendapat bapak Guntur selaku Guru Pembimbing bahwa:

“ Langkah yang pertama melakukan kegiatan sesuai dengan jadwal dan target scene yang telah ditentukan, kemudian take gambar, kemudian videonya di masukkan ke harddisk untuk siap edit. “ (W/GP.G).

Pada tahap Pasca Produksi, semua yang telah didapatkan pada saat produksi akan dikumpulkan sedemikian rupa dan diolah sehingga menghasilkan video/film yang bagus dan indah. Kegiatan utama pada pasca produksi ini meliputi editing video dan audio.

Di dalam kegiatan ini para siswa belajar untuk mengedit video, kegiatan yang belum mereka pelajari di dalam kelas saat jam belajar. Tak jarang siswa bertanya kepada siswa lain atau bertanya kepada guru pembimbing, di bantu juga melihat tutorial di dalam youtube. Setelah selesai siswa mempresentasikan kepada guru pembimbing atau di ajukan untuk di koreksi, jika sekiranya kurang baik guru akan meminta siswa untuk melakukan revisi, sampai sudah terlihat bagus dan indah. Tidak jarang di saat proses koreksi siswa melakukan beberapa kali revisi sehingga proses upload ke dalam youtube menjadi sangat terlambat dari jadwal yang sudah di tetapkan.

Hal ini sesuai dengan pendapat bapak Guntur selaku Guru Pembimbing bahwa:

“ Dimulai dengan dilihat dan dipilah, video yang dipakai di masukkan folder sendiri, begitu pula video yang tidak terpakai, dimasukkan juga kedalam folder sendiri. Lalu video-video yang terpakai dimasukkan kedalam software editingnya, tetapi sebelum dimasukkan kedalam software editing, video-video tersebut harus ditata terlebih dahulu, filenya di beri nama sesuai dengan tatanya scene 1 take 1 dan seterusnya, tentunya berdasarkan naskah yang ada. Lalu diedit, edit memiliki 2 tahapan yaitu editing offline dan editing online, kalau editing offline itu menata gambar sesuai dengan urutan di dalam naskah, setelah urut kemudian diperhalus diberi teks, sound, colourgrading. Setelah itu rendering. Peralatannya hanya komputer. “ **(W/GP.G).**

Di dalam komunitas Grafika TV langkah-langkah penilaian tugas dan tanggung jawab dari setiap anggota pada setiap tahapan sama dengan penilaian

hasil. Kegiatan pelaksanaan dengan mengukur antara standart yang dibutuhkan dengan data yang di punya dari hasil pengamatan. Kemudian tingkat kedisiplinan para siswa yang sempat beberapa kali saat mengembalikan alat, ada siswa yang lebih aktif dan ada siswa yang kurang berpartisipasi di dalam kegiatan. Penilaian yang diambil hanya melalui pengamatan, guru tidak memiliki nilai tertulis.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak M. Hamrowi, S.Si, M.Kom sebagai Ketua Jurusan Multimedia bahwa:

“Melalui pengamatan anak-anak seperti apa, sempat beberapa kali terjadi anak-anak tidak disiplin, misalnya pinjam alat, mengembalikan alat atau ketinggalan seperti itu.” (W/KJ.H).

Lalu penilaian hasil menurut bapak Hamrowi bahwa:

“Jadi nanti produk anak- anak akan di screening dulu dengan guru sebelum di upload, teknik maupun kontennya. Jika ada yang kurang bisa langsung di revisi, agar video layak untuk d upload.” (W/KJ.H).

Hal ini juga di dukung dengan pendapat bapak Guntur selaku Guru Pembimbing bahwa:

“ Mengukur antara standart yang dibutuhkan dengan data yang di punya dari hasil pengamatan. Nah ini ada standart ini data, kita lihat ada gep nya tidak? Kalau gepnya jauh berarti kalaumisal di konversi jadi angka kan angkanya kecil, nilainya kecil maksud saya. Tetapi kalau gepnya semakin dekat berarti kan semakin dekat dengan tujuannya mencapai standart ini berarti kan nilainya semakin tinggi. Nah dalam hal ini ketika kita terapkan dalam proses produksi di Grafika TV itu ya awal kita merencanakan membuat program pasti mempunyai standart lalu kita lihat hasilnya dan kita bandingkan dengan standart nya, tercapai atau tidak? Kalau tercapai berarti bagus, kalau tidak berarti harus ada evaluasi. Nah untuk melihat ke individu-individunya ya berarti masing- masing SDM kan mempunyai peran masing-masing, ada yang kameramen, ada yang interviewer gitu kan? Nah lagi-lagi kita harus mempunyai standart dari masing-masing peranan. Pada saat dilapangan dilihat dia memenuhi standart-standart nya atau tidak? Proses evaluasinya seperti itu. “ (W/GP.G).

Setelah video sudah dinyatakan baik dan sesuai standart, maka selanjutnya video siap di upload ke dalam channel youtube Grafika TV. Di channel youtube Grafika TV saat ini memiliki 91 subscriber dan memiliki 11 video yang sudah terupload, dengan 4 tema yaitu dokumentasi kegiatan sekolah, semasa grafika (fiksi remaja), profil guru dan cerita alumni, kemudian yang terakhir pembelajaran SMK. Tetapi di setiap konten video yang di kerjakan dan di upload tidak sama jumlahnya.

Jurusan multimedia memiliki sarana dan prasarana yang sangat memadai. Berdasarkan penelitian pihak sekolah dan jurusan membebaskan para siswa untuk menggunakan peralatan multimedia untuk melakukan kegiatan dan bereksperimen. Dengan kata lain jurusan multimedia sangat memfasilitasi semua kegiatan komunitas Grafika TV.

Pada saat ini komunitas Grafika TV sudah jarang membuat video dan upload video dikarenakan para siswa anggota komunitas sudah menginjak kelas XI yang harus dan diwajibkan dalam kurikulum untuk mengikuti pembelajaran di dunia industri atau di sebut dengan PKL (Praktik Kerja Lapangan). Tetapi komunitas Grafika TV belum sempat mengadakan re-organisasi kepada angkatan berikutnya dan menjadikan komunitas ini terbengkalai.

Berdasarkan paparan data diatas, implementasi kegiatan komunitas Grafika TV sebagai upaya peningkatan kompetensi terhadap siswa kelas X jurusan multimedia di SMK Negeri 11 Semarang, sudah berjalan dengan baik karena semua siswa telah mengikuti kegiatan dengan baik. Baik dalam pelatihan maupun kegiatan pra-produksi kemudian produksi dan pasca produksi, meskipun

belum mencapai kesempurnaan, akan tetapi siswa menjadi lebih mengerti, memahami dan lebih menguasai proses-proses yang sudah di lakukan.

5.1.2. Pengaruh Grafika TV terhadap kompetensi Siswa Kelas X Jurusan

Multimedia di SMKN 11 Semarang

Hasil dari penelitian pada Pengaruh Komunitas Grafika TV terhadap Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang akan dijelaskan secara deskriptif oleh beberapa narasumber yang terkait dalam penelitian dan didapatkan beberapa hasil menurut sudut pandang yang berbeda dari setiap wawancara oleh ketiga narasumber yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing. Berikut hasil pengamatannya:

1. Narasumber pertama

Penelitian pada narasumber pertama yang bernama Bapak M. Hamrowi,S.Si,M.Kom dilakukan pada hari Rabu, 31 Juli 2019 jam 08.00 – 09.00 WIB, yang bertempat di laboratorium 1 jurusan Multimedia SMK Negeri 11 Semarang. Untuk mengawali kegiatan pertama peneliti melakukan perkenalan diri kepada narasumber yang berlanjut pada tahap wawancara mendalam mengenai konsep awal pembentukan Komunitas Grafika TV. Kemudian peneliti menanyakan gambaran umum, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi Komunitas Grafika TV terhadap Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X jurusan Multimedia di SMK N 11 Semarang.

Pada tahap awal narasumber menjelaskan mengenai gambaran umum komunitas Grafika TV dimulai dari sebuah permasalahan yaitu ketidaktersediaannya tim khusus untuk melakukan dokumentasi kegiatan sekolah

sedangkan kegiatan yang ada di sekolah itu banyak, sehingga narasumber mendapatkan ide awal untuk menciptakan sebuah tim untuk pengelolaan dokumentasi sekolah.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak M. Hamrowi, S.Si, M.Kom sebagai Ketua Jurusan Multimedia bahwa:

“Yang pertama karena sekolah tidak punya tim khusus untuk dokumentasi, sedangkan kegiatan di sekolah banyak. Beberapa waktu yang lalu setiap kegiatan ada tim dokumentasi cuma kendalanya adalah ketika kegiatan itu banyak dan tidak ada yang mengelola karena konten-konten yang ada di SMK Negeri 11 Semarang ini jika dikelola dengan baik bisa memiliki manfaat lebih untuk *public relation* dan kepada masyarakat. Lalu yang kedua saya melihat adanya peluang atau kesempatan bahwa kegiatan liputan itu bisa di ikutkan dengan kegiatan pembelajaran, khususnya disini ada kompetensi keahlian multimedia kenapa itu tidak dikombinasikan, di sisi lain sekolah membutuhkan kemudian ada anak-anak yang butuh ruang aktualisasi dan akhirnya muncul Grafika TV. Grafika TV ini nantinya bersifat *continue*, akan ada regenerasi, jadi kedepannya bahwa mendokumentasikan kegiatan atau membuat konten akan menjadi *culture*.” (W/KJ.H).

Kemudian narasumber mengembangkan ide tersebut menjadi sebuah kegiatan diluar sekolah yang berfungsi sebagai wadah kreatifitas siswa yang bergerak di bidang multimedia. Lalu narasumber menjelaskan tentang konsep kegiatan-kegiatan yang akan dikerjakan pada tahap awal pembentukan komunitas Grafika TV yaitu pertama-tama dengan melakukan izin ke kepala sekolah dan bagian kesiswaan, yang kedua kepala dan guru kejuruan multimedia mengadakan rapat internal dan yang ketiga adalah rapat dengan anggota komunitas untuk membentuk tim redaksi Komunitas Grafika TV. Komunitas Grafika TV ini di kemudian hari akan di canangkan sebagai kegiatan ekstrakurikuler paten di sekolah yang dapat diikuti oleh seluruh siswa kelas X dan semua jurusan.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak M. Hamrowi, S.Si, M.Kom sebagai Ketua Jurusan Multimedia bahwa:

“Langkah awal pembentukan komunitas grafika tv yaitu mulai dari memberitahukan tentang ide pembentukan komunitas grafika tv melalui izin kepala sekolah dan bagian kesiswaan, yang kedua melalui rapat internal dengan kepala dan guru kejuruan multimedia.” (W/KJ.H).

Lalu anggota yang sudah terpilih diberikan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing melalui rapat internal komunitas Grafika TV, selain itu juga dilakukan beberapa pelatihan dasar seperti jurnalistik dan produksi video.

Seperti yang telah dijelaskan oleh narasumber yaitu melalui rapat internal untuk membuat langkah-langkah kegiatan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Setelah didapatkan langkah-langkah kegiatan maka narasumber menunjuk beberapa guru multimedia untuk menjadi pembimbing dan beberapa anggota Komunitas Grafika TV untuk menjadi penanggung jawab pada setiap kegiatannya. Kegiatan yang dilaksanakan berikutnya adalah proses pra produksi, proses produksi dan proses pasca produksi yang sesuai dengan “*time schedule*” yang telah dibuat sebelumnya. Melalui kegiatan komunitas ini, banyak dampak yang rasakan siswa seperti mereka lebih memahami dan lebih menguasai banyak pembelajaran yang seharusnya di pelajari saat kelas XII, kemudian siswa yang mengikuti komunitas Grafika TV juga mendapatkan portofolio mereka di dalam konten youtube Grafika TV. Lalu setiap siswa komunitas Grafika TV membuat dan menyelesaikan sebuah konten mereka akan melakukan presentasi atau langsung di koreksi oleh bapak Guntur agar sesuai dengan yang direncanakan yang tidak banyak kesalahan, disini guru dapat mengetahui dan menilai perkembangan seberapa jauh dan seberapa mengerti para siswa mengenai

pembelajaran yang di dapatkan selama melakukan kegiatan ini. Dengan begitu guru dapat menilai pengetahuan dan pengaruhnya kegiatan Grafika TV terhadap peningkatan kompetensi siswa anggota komunitas Grafika TV dibandingkan siswa yang tidak mengikuti komunitas.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak M. Hamrowi, S.Si, M.Kom sebagai Ketua Jurusan Multimedia bahwa:

“ada beberapa prestasi yang telah di dapatkan para siswa karena mengikuti kegiatan-kegiatan yang di buat oleh jurusan termasuk Grafika TV dan yang jelas kompetensi anak-anaknya lebih naik dan mereka lebih dulu menguasai pembelajaran dan seharusnya mereka dapatkan di kelas XII.” (W/KJ.H).

“Pencapaian yang di dapatkan siswa yang mengikuti Grafika TV berupa portofolio dan berupa konten yang ada di youtube.” (W/KJ.H).

Sasaran produk yang dihasilkan antara lain film pendek dan dokumentasi kegiatan sekolah yang diupload ke Youtube Grafika TV sehingga pada nantinya, sekolah lain dapat melihat hasil kreatifitas siswa Multimedia SMK Negeri 11 Semarang dan bisa menjadi contoh untuk sekolah lain bahwa diadakannya komunitas atau kegiatan di luar sekolah seperti Grafika TV ini mampu menjadi upaya peningkatan kompetensi siswa sekolahnya. Dan Grafika TV menjadi sebuah *influencer*, pendorong sekolah-sekolah lain untuk mengikuti kegiatan seperti yang dibuat oleh SMK Negeri 11 Semarang.

Menurut narasumber melalui kegiatan-kegiatan multimedia yang di adakan di luar jam sekolah termasuk komunitas Grafika TV, banyak siswa yang telah meraih prestasi yang membanggakan dan mengharumkan nama baik sekolah. Adapun prestasi-prestasi siswa yang ditemukan oleh peneliti di lapangan seperti diantaranya yaitu, Finalis 15 besar Lomba Mobile Edukasi BPMP

Pustekkom, Juara I Lomba Film Pendek Tk. Jawa Tengah 2013 (Dewan Kesenian Semarang), Film Terbaik Festival Film Indie tk Nasional Pekan Film Jogjakarta 2013, Film Dokumenter Terbaik Festival Film Jawa Tengah, Sutradara Terbaik Festival Film Jawa Tengah 2013, Kameramen Terbaik Festival Film Jawa Tengah 2013, Juara I LKS (Lomba Kompetensi Siswa) WEB Tk. Kota Semarang 2018, Juara I Lomba FLS2N (Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional) Tk. Kota Semarang 2018, Juara I bidang Film dalam Festival Lomba Nasional Tk. Kota Semarang 2019, Juara I LKS (Lomba Kompetensi Siswa) WEB Tk. Kota Semarang 2019, dan Juara I Lomba FLS2N (Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional) Tk. Kota Semarang 2019.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah. Dari berbagai prestasi yang di raih para siswa salah satu prestasi siswa yang mengikuti komunitas Grafika TV sebelum anggota yang baru atau sebelum re-organisasi yaitu Juara 1 lomba FLS2N (Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional) tingkat Kota Semarang 2019 pada tanggal 18 Juli 2019. Siswa ini bernama Clacika Sandra Azalia saat ini menginjak kelas XII MM 4.

Dari semua yang telah dijelaskan oleh narasumber pertama bahwa ada peningkatan kompetensi dari ilmu kejuruan multimedia melalui penilaian internal yang meliputi : pengamatan kegiatan secara menyeluruh, pemahaman jurnalistik, pemahaman produksi video dan *review* hasil kerja oleh setiap masing-masing tim redaksi.

2. Narasumber Kedua

Penelitian pada narasumber kedua yang bernama Bapak Guntur Dharmawan, S.Pd. dilakukan pada hari Rabu, 7 Agustus 2019 jam 10.00 – 11.00 WIB, yang bertempat di laboratorium 1 jurusan Multimedia SMK Negeri 11 Semarang. Untuk mengawali kegiatan pertama peneliti melakukan perkenalan diri kepada narasumber yang berlanjut pada tahap wawancara mendalam mengenai kegiatan pelaksanaan Komunitas Grafika TV. Kemudian penulis menanyakan tentang apa saja kegiatan dari proses pra-produksi, proses produksi, dan proses pasca produksi komunitas Grafika TV. Pada proses pra-produksi langkah awalnya adalah menentukan ide cerita dan tema yang akan diproduksi kemudian nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah alur cerita. Setelah itu tim redaksi melakukan riset awal untuk mencari tahu tentang latar belakang *project* yang ingin dibuat. Dalam melakukan riset ini ada 2 metode yang dilakukan yaitu riset offline dan riset online. Riset offline yaitu melakukan observasi lapangan dengan melakukan dokumentasi pada objek dan lokasi awal yang telah ditentukan. Riset online yaitu mencari data-data sesuai ide yang sudah dipilih menggunakan akses internet sebagai bahan referensi. Setelah mendapatkan semua data yang diperlukan, langkah selanjutnya adalah menggabungkan semua ide cerita yang telah disusun menjadi sebuah naskah cerita. Kemudian menentukan sumber daya manusia yang akan terlibat dalam beberapa adegan cerita. Setelah siap secara keseluruhan antara naskah dan sumber daya manusia kemudian dibuat alur cerita yang menarik. Sebelum melakukan kegiatan produksi ada beberapa hal yang harus dipersiapkan seperti pelatihan dasar (jurnalistik dan produksi video), menyiapkan peralatan

produksi (kamera video, tripod, lighthing, standlight, audiorecorder, dsb) dan menentukan jadwal kegiatan.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak Guntur sebagai guru pembimbing bahwa:

“Yang pertama itu kita menentukan idenya dulu, setelah memiliki ide mereka harus research, fungsinya untuk mencari data-data yang sesuai dengan ide yang di pilih, setelah terkumpul data lalu mereka membuat naskah atau storyboard, ini general bisa untuk news, dokumenter, fiksi. Tinggal menentukan tim produksi. Jangan lupa membuat timeline agar jelas dan mempunyai target waktu.”

“Perlengkapan yang diperlukan jika research online berarti membutuhkan koneksi internet karena butuh mencari data, jika offline mereka butuh mungkin kamera untuk mengambil gambar, setelah itu selebihnya jika sebelumnya membutuhkan proses wawancara terhadap talent sesuai dengan tema yang akan di ambil, jika butuh hanya suaranya berarti membutuhkan audio recorder, jika dengan gambarnya berarti membutuhkan kamera video, selebihkan tinggal alat-alat catat atau notulen.” (W/GP.G).

Proses produksi dimulai dari mengembangkan ide cerita menjadi sebuah adegan film yang disesuaikan dengan skenario, tema dan alur cerita. Kegiatan selanjutnya adalah proses pengambilan gambar (*shooting*) yang dilakukan sesuai jadwal scene yang telah dibuat dan disetujui, misalnya pada hari ini ada scene 1 sampai 3 yang harus dilakukan sesuai lokasi yang telah ditentukan. Tentunya segala kegiatan yang dilakukan selama proses produksi telah dibimbing dan diawasi oleh guru yang telah ditunjuk sehingga prosesnya sangat terstruktur dan sistematis sesuai prosedur pelaksanaan.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak Guntur sebagai guru pembimbing bahwa:

“Langkah yang pertama melakukan kegiatan sesuai dengan jadwal dan target scene yang telah ditentukan, kemudian take gambar, kemudian videonya di masukkan ke harddisk untuk siap edit..”

“Peralatannya kamera video, threepot, lighthing, standlight, audiorecorder, minimal itu, selebihnya kertas khusus yang mencatat adegan itu terpakai atau tidak.” (W/GP.G).

Ketika semua scene telah selesai dan dikumpulkan maka proses selanjutnya adalah proses pasca produksi. Proses pasca produksi adalah proses penyelesaian akhir pada pembuatan film yang berfokus pada proses editing. Proses editing memiliki dua metode yaitu metode online dan metode offline. Metode editing offline adalah menata gambar video yang telah dikumpulkan sebelumnya lalu disesuaikan dengan urutan naskah dan alur cerita agar menjadi cerita yang menarik dan klimaks. Setelah menyesuaikan dengan urut antara naskah dan alur cerita maka gambar video tersebut diperhalus menggunakan program komputer kemudian menambahkan teks (*subtitle*) sesuai dengan kebutuhan. Gambar video yang telah diperhalus dan ditambahkan teks (*subtitle*) kemudian ditambahkan *sound* dan dilakukan proses editing *sound* sesuai dengan kebutuhan konsep film. Tahap akhir editing offline adalah melakukan editing *colour grading* yang berfungsi untuk mengoreksi warna pada gambar video sesuai dengan naskah, tema dan alur cerita agar memberikan kualitas terbaik. Metode editing online nya yaitu melakukan rendering pada video yang telah selesai diedit menggunakan metode editing offline. Hal tersebut bertujuan untuk mengaplikasikan beberapa efek gambar pada video dan menggabungkan gambar video menjadi satu file yang berikutnya dapat diserahkan kepada pimpinan tim redaksi untuk dilakukan proses seleksi sebelum melakukan *uploading* ke Youtube.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak Guntur sebagai guru pembimbing bahwa:

“Dimulai dengan dilihat dan dipilah, video yang dipakai di masukkan folder sendiri, begitu pula video yang tidak terpakai, dimasukkan juga kedalam folder sendiri. Lalu video-video yang terpakai dimasukkan kedalam software editingnya, tetapi sebelum dimasukkan kedalam software editing, video-video tersebut harus ditata terlebih dahulu, filenya di beri nama sesuai dengan tatanya scene 1 take 1 dan seterusnya, tentunya berdasarkan naskah yang ada. Lalu diedit, edit memiliki 2 tahapan yaitu editing offline dan editing online, kalau editing offline itu menata gambar sesuai dengan urutan di dalam naskah, setelah urut kemudian diperhalus diberi teks, sound, colourgrading. Setelah itu rendering. Peralatannya hanya komputer.” (W/GP.G).

Setelah semua kegiatan yang dilakukan akan ada presentasi dan penilaian hasil sejauh mana siswa memahami pembelajaran yang telah dikerjakan bersama secara kelompok. Guru pun mengamati proses kerja setiap siswa apakah aktif di dalam projek satu ke projek lainnya, dan guru pun dapat melihat sejauh mana pengaruh yang di dapat para siswa setelah mengikuti komunitas Grafika TV, karena pembelajaran yang ada di dalam kegiatan komunitas Grafika TV sebenarnya akan di pelajari di kelas XII. Anggota Grafika TV adalah siswa kelas X yang baru mengetahui hanya dasar-dasar multimedia saja, sedangkan pemahaman dasar pembelajaran ini mereka dapatkan pula di kegiatan lain di luar jam sekolah. Siswa kelas X belum mendapatkan materi pembelajaran di beberapa mata pelajaran kelas XII seperti teknik pengambilan gambar bergerak, teknik editing video dan teknik pengolahan audio. Dengan pengamatan guru proses pengerjaan projek dan di hasilnya dapat di simpulkan bahwa adanya pengaruh dalam upaya peningkatan kompetensi siswa, karena siswa lebih cepat memahami

materi-materi tentang multimedia yang di dapatkan selama pelatihan dan kegiatan komunitas Grafika TV berlangsung.

Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak Guntur sebagai guru pembimbing bahwa:

“Ada, dia akan lebih cepat memahami materi-materi tentang multimedia karena di SMK kan pembelajarannya kompetensi based learning. Ketika kompetensinya itu dia dapat ya maka learningnya akan semakin cepat gitu. Pasti ada pengaruhnya. Pengaruhnya menjadi lebih baik.” (W/GP.G).

Dari semua yang telah dijelaskan oleh narasumber kedua telah didapatkan hasil bahwa ada peningkatan kompetensi dari ilmu kejuruan multimedia melalui penilaian teknis yang meliputi : penilaian kinerja pra produksi (pembuatan naskah, tema dan alur cerita), penilaian kinerja produksi (teknik pengambilan gambar bergerak), penilaian kinerja pasca produksi (teknik editing gambar, video dan suara), dan evaluasi terhadap hasil akhir produksi film.

3. Narasumber Ketiga

Penelitian pada narasumber ketiga yang bernama Noventri Kusuma sebagai siswa kelas XI Multimedia sekaligus ketua tim redaksi komunitas Grafika TV dilakukan pada hari Rabu, 31 Juli 2019 jam 09.00 – 10.00 WIB, yang bertempat di laboratorium 1 jurusan Multimedia SMK Negeri 11 Semarang. Untuk mengawali kegiatan pertama peneliti melakukan perkenalan diri kepada narasumber yang berlanjut pada tahap wawancara mendalam mengenai kompetensi yang didapatkan selama mengikuti seluruh kegiatan Komunitas Grafika TV. Kemudian peneliti menanyakan secara detail perihal pemahaman teori dasar, pelatihan dasar serta pelaksanaan teknis dari awal hingga akhir.

Komunitas Grafika TV awalnya merupakan ide kreatif dari Bapak Hamrowi yang berawal dari ketidaktersediaanya tim dokumentasi di sekolah kemudian ide tersebut dikembangkan oleh beliau menjadi sebuah komunitas yang menyalurkan ide kreatif agar memberikan suatu contoh yang baik bagi sekolah-sekolah lain. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan saat observasi, Langkah awalnya adalah memilih anggota dari siswa kelas X jurusan multimedia, lalu mereka dikumpulkan di ruangan laboratorium multimedia untuk kemudian diberikan penjelasan mengenai gambaran umum Komunitas Grafika TV. Kegiatan selanjutnya adalah pemberian materi mengenai fungsi alat-alat yang dipergunakan untuk proses produksi dimulai dari cara memegang kamera, cara merekam video yang benar, cara editing video dan sebagainya. Pemberian materi yaitu langsung dari guru kejuruan agar dapat diterima lebih mudah oleh siswa. Pelatihan dasar juga dilakukan seperti jurnalistik dan produksi video kepada seluruh tim redaksi yang bertugas.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Noventri Kusuma sebagai siswa anggota komunitas Grafika TV bahwa:

“Jadi pertama itu dipanggil dulu, Grafika TV siapa aja, setelah itu dikumpulin lalu dikenalkan dari awal tentang kameranya, entah cara pegangnya, entah cara wawancaranya. Setelah itu di ajarkan cara editing videonya” (W/S.N).

Setelah anggota ditentukan, maka dilakukan rapat internal pertama yang membahas konsep kegiatan yang akan dikerjakan dan membentuk tim redaksi yang terdiri dari 4 tim dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing. Tugas setiap tim berbeda-beda, antara lain yaitu yang pertama adalah dokumentasi kegiatan sekolah yang berisi tentang berbagai macam kegiatan yang diadakan

oleh pihak sekolah dan di dokumentasikan secara berskala dan kemudian di edit lalu di upload sebagai konten youtube Grafika TV untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang berbagai macam kegiatan yang ada di SMK Negeri 11 Semarang. Yang kedua adalah Semasa Grafika (fiksi remaja) yang berisikan tentang konten fiksi cerita harian para siswa semasa bersekolah di SMK Negeri 11 Semarang. Kemudian yang ketiga yaitu profil guru dan cerita alumni berisikan tentang sebuah gambaran singkat tentang guru-guru di SMK Negeri 11 Semarang dan cerita singkat kesuksesan para alumni dari SMK Negeri 11 Semarang. Terakhir adalah pembelajaran SMK berisikan tentang pembelajaran di dalam kelas dengan mata pelajaran tertentu supaya nantinya murid dan guru dapat belajar dan memberikan materi lewat konten di youtube, selain itu masyarakat luas juga dapat mengaksesnya dan belajar tentang mata pelajaran tertentu.

Menurut narasumber semua pembelajaran yang di pelajari dalam komunitas Grafika TV belum pernah di pelajari atau di ajarkan di dalam kelas saatjam pembelajaran, karena semua kegiatan yang ada di komunitas Grafika TV akan di ajarkan saat kelas XII, di mata pelajaran teknik pengambilan gambar bergerak dan Teknik pengolahan audio dan video. Para siswa kelas X hanya mengerti pelajaran dasar yang di ajarkan saat pembelajaran berlangsung di kelas, bahkan siswa kelas X mengerti dasar cara editing video dari kegiatan di luar sekolah yang di adakan oleh jurusan seperti RBC (*Reinforcement Broadcasting Camp*).

Hal ini sesuai dengan pernyataan Noventri Kusuma sebagai siswa anggota komunitas Grafika TV bahwa:

“Ada, di kelas 10 itu hanya diajarkan dasar-dasarnya saja itu juga di ajarkan di dalam kegiatan RBC, waktu kegiatan editingnya itu dibantu sama kakak

kelas, jadi tidak sepenuhnya kita yang pegang komputer. Waktu di Grafika TV benar-benar kita yang turun tangan langsung terus dari menata lighting biar kesan ruang sempit tidak terlihat malah kesannya ruangnya luas itu dapat. Terus cara buat pertanyaan yang kuat yang menarik gitu juga dapet.” (W/S.N).

Kemudian penulis menanyakan tentang adanya pengaruh setelah para siswa mengikuti komunitas Grafika TV. Menurut narasumber para siswa anggota komunitas Grafika TV jadi banyak mengetahui tentang materi-materi embelajaran yang mereka belum pernah di ajarkan oleh guru di dalam kelas. Dengan adanya komunitas Grafika TV ini para siswa sangat terbantu karena mereka tidak akan kesulitan saat nanti kelas XI akan mengikuti prakerin diperusahaan bahkan ada beberapa siswa yang dapat mengikuti kompetisi berkat adanya kegiatan-kegiatan di luar sekolah seperti Grafika TV.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Noventri Kusuma sebagai siswa anggota komunitas Grafika TV bahwa:

“Ada, jadi banyak materi atau pelajaran yang sebelumnya kita tidak pernah tau, disini kita jadi tau dan bisa. Banyak hal baru yang kita tau, jadi besok waktu Prakerin atau kelas XII tidak terlalu kesulitan.” (W/S.N).

Di dalam penerapan kegiatan banyak hambatan yang di temukan. Beberapa halnya yaitu sulitnya mendapatkan ide dalam pembuatan konten fiksi tentang semas remaja yang berdampak pada terlambatnya jadwal pengumpulan video dan upload video ke dalam channel youtube. Kemudian sulitnya menemukan jadwal yang cocok antara tim Grafika TV dan guru mengenai konten profil guru. Den kemudian komunikasi antara tim ke tim maupun tim ke guru.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Noventri Kusuma sebagai siswa anggota komunitas Grafika TV bahwa:

“Hambatannya kan kalau di Grafika TV itu dibagi tim lagi. Kalau yang fiksi itu kesulitannya pada susah dapat ide, ide buat ceritanya itu otomatis kan jadi lambat banget tidak sesuai jadwal. Terus kalau yang lain di profil guru sama alumni rata-rata sulit di waktu janjiannya susah bisa ketemu jam yang sama. Terus kalau yang lain tinggal komunikasi aja sih.” (W/S.N).

Dari semua yang telah dijelaskan oleh narasumber ketiga telah didapatkan hasil bahwa ada peningkatan kompetensi dari ilmu kejuruan multimedia melalui pelatihan yang di dapatkan dengan beberapa tugas kemudian tanggung jawab yang mereka kerjakan dan banyak materi-materi pembelajaran yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Lalu mereka jadi lebih menguasai tentang materi-materi yang telah di ajarkan di komunitas Grafika TV.

Berdasarkan paparan data diatas, dengan komunitas Grafika TV terbukti adanya peningkatan kompetensi siswa dengan pemahaman dan penguasaan pengetahuan yang siswa dapatkan di Grafika TV sebelum para siswa pelajari di dalam kelas. Lalu dengan adanya beberapa prestasi yang pernah di dapatkan para siswa. Kemudian siswa memiliki sikap jujur selama kegiatan berlangsung, siswa pun memiliki kepedulian kepada sesama anggota maupun terhadap guru, dan siswa belajar bertanggungjawab dengan tugas yang sudah di emban dan bertanggung jawab dengan peralatan yang di gunakan.

5.2. Pembahasan

Melalui segenap data dan keterangan-keterangan dari hasil penelitian yang mendeskripsikan kondisi di lapangan dari implementasi komunitas Grafika TV yang dilakukan oleh para siswa anggota komunitas dapat diformulasikan maknanya, sehingga melalui pemaknaan itu dapat memberikan arti terhadap

rumusan masalah dalam penelitian ini. Hasil penelitian melalui deskripsi yang terdapat di dalamnya selanjutnya diformulasikan dengan teori yang relevan untuk dapat mengetahui keadaan dari implementasi penggunaan media pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi dengan melalui aspek persiapan, pelaksanaan, dan hasil. Serta menyimpulkan kegiatan-kegiatan yang ada pada implementasi komunitas Grafika TV.

5.2.1 Pembahasan Implementasi Program Komunitas Grafika TV

terhadap Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang

Menurut Muchlis (2009:5) upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan terus-menerus dilakukan baik secara konvensional maupun inovatif. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Pendidikan formal merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Umumnya pembelajaran di sekolah hanya dilakukan di ruang kelas, dengan keberadaan siswa serta guru sebagai subyek dan obyek dalam proses belajar mengajar.

Djohar (dalam Wibowo, 2010:2) menyebutkan pendidikan formal tersebut apabila terus dipertahankan hanya berfungsi menurunkan kreativitas siswa karena lebih banyak mengedepankan aspek verbalisme. Siswa pintar secara teoritis, tetapi mereka kurang aplikasi. Siswa kurang bergaul dengan realita, asing terhadap fakta, asing terhadap konteks pembelajarannya dengan dunia nyata dan juga asing terhadap proses konseptualisasi. Seiring dengan berjalannya waktu, proses pengajaran di ruang kelas membuat siswa jenuh oleh rutinitas yang cenderung

kaku dan baku. Pada kenyataannya proses pembelajaran bisa terjadi dimana saja, misalnya di luar kelas atau sekolah. Menurut Husamah (2013:18) pendidikan di luar kelas dijadikan sebagai alternatif baru dalam meningkatkan pengetahuan dalam pencapaian kualitas.

Segala macam, aktivitas di sekolah atau lembaga pendidikan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran adalah istilah pengertian dari kegiatan ekstrakurikuler. Menurut A. Hamid Syarief (1995), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai keadaan dan kebutuhan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan dan perbaikan yang berkaitan dengan program intrakurikuler.

Melihat saat ini proses pengajaran di ruang kelas membuat siswa jenuh, sesuai dengan pernyataan di atas, SMK Negeri 11 Semarang berusaha meningkatkan kompetensi siswa melalui pendidikan di luar kelas agar siswa tidak jenuh oleh rutinitas yang cenderung kaku, dan melihat adanya peluang atau kesempatan bahwa kegiatan liputan dapat di ikutkan dalam kegiatan pembelajaran maka sekolah mendirikan komunitas Grafika TV. Kegiatan ini sekaligus dijadikan sebagai tim khusus dokumentasi sekolah, karena sekolah belum mempunyai tim khusus untuk meliput dan mendokumentasikan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah dan memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui SMK Negeri 11 Semarang, sekaligus menyediakan ruang aktualisasi untuk siswa melalui pengembangan kompetensi yang dimiliki.

Komunitas yaitu sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa

organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu- individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Soenarno (2002), Definisi Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

Slavin (1997: 307) mengatakan bahwa pembelajaran akan efektif jika guru bisa mempermudah penyampaian informasi, mengaitkan pengetahuan awal siswa, memotivasi dan apa yang direncanakan guru pada pembelajaran terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Proses pengajaran yang efektif hanya mungkin dicapai jika siswa ikut aktif dalam merumuskan serta memecahkan masalah dengan bimbingan guru. Untuk mengajarkan ilmu pengetahuan, guru harus mampu mengaitkan materi dengan pengalaman kehidupan siswa. Siswa juga harus diberi kesempatan untuk bisa memecahkan masalah yang sedang dihadapi, sementara itu guru membimbing siswa yang membutuhkan bantuannya. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran. Sementara itu, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, maka pembelajaran harus dilakukan dengan efektif (Djamarah, 2000: 87).

Berdasarkan hasil temuan di lapangan komunitas Grafika TV mempunyai tujuan sebagai wadah kreatifitas siswa yang berfokus pada konten visual berupa video dokumentasi sekolah dan film pendek edukatif. Komunitas ini memiliki tujuan awal sebagai tim dokumentasi sekolah yang pada akhirnya berkembang menjadi sebuah media kreatif dan inovatif agar bisa dicontoh oleh sekolah-

sekolah lain yang ada di Kota Semarang. Dengan adanya komunitas Grafika TV siswa di ajarkan untuk memecahkan permasalahan yang ada, seperti bagaimana mencari ide-ide, kemudian bagaimana dapat mengerjakan video sesuai dengan deadline, dan bertanggung jawab atas konten.

Proses implementasi komunitas Grafika TV dimulai melalui proses pelatihan yang di laksanakan oleh ketua jurusan dan guru pembimbing dengan persetujuan oleh Kepala sekolah sebagai wujud dari visi sekolah yaitu “Unggul dalam Prestasi dan Terdepan dalam Inovasi”. Sebagai wujud untuk mencapai visi sekolah tersebut maka di harapkan siswa lebih aktif dan terampil dalam memanfaatkan teknologi dan kegiatan ini. Sekolah memberikan sarana dan prasarana dalam kegiatan komunitas Grafika TV.

Proses produksi berlangsung dapat diketahui dalam beberapa tahapan diantaranya pra produksi (Penemuan Ide, penetapan waktu kerja, kru, dan lokasi, estimasi biaya), Produksi (mengorganisir, pelaksanaan, dan melakukan pengawasan), dan Paska Produksi (*editing* dan mengumpulkan laporan) (Wibowo, 2007:39).

Tahap pra-produksi berkaitan dengan perencanaan sebelum memulai proses produksi. Salah satu hal yang harus disiapkan adalah skenario. Penulisan skenario berkaitan dengan langkah-langkah pembuatan video, mulai dari pada saat pengambilan hingga pengolahan. Proses pengambilan gambar harus memenuhi tuntutan tema dan skenario. Selain itu, tahap praproduksi juga meliputi jadwal proyek, perencanaan biaya, peralatan, kru dan lainnya. (Andi, 2015:2).

Tahap pra-produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film. Dalam pembuatan film proses pra-produksi merupakan sebuah proses yang sangat penting. Proses ini memiliki porsi yang dominan dalam pembuatan film. Kurang lebih 80% bagus atau tidaknya sebuah film dipengaruhi oleh proses ini. Karena pentingnya proses ini dianggap sebagai proses yang cukup melelahkan demi mendapatkan sebuah hasil yang maksimal. Proses ini nantinya juga dapat mempermudah ketika sudah memasuki proses produksi.

Ada beberapa kegiatan di pra-produksi, yaitu pembuatan skenario, jadwal proyek, perencanaan biaya, peralatan, kru dan pelatihan yang telah diikuti siswa anggota Komunitas Grafika TV, yang pertama adalah Kepemimpinan Dasar dan Koordinasi Awal. Pelatihan ini diberikan langsung dari Bapak Hamrowi kepada seluruh siswa kelas X Komunitas Grafika TV pada tanggal 23 Januari 2018. Para siswa dikoordinasi dan diberikan pengarahan mengenai pentingnya kedisiplinan, tanggung jawab serta bekerja sama dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, sehingga dapat terpenuhinya pelaksanaan kegiatan dari awal hingga akhir pelaksanaan. Komunitas Grafika TV tidak hanya memberikan manfaat akademis para anggotanya tetapi juga kemampuan non akademis dilihat dari hasil pengamatan terhadap kemampuan dalam mengatasi berbagai hambatan/masalah, disiplin dan tanggung jawab serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

Lalu kemudian Teknik Pengambilan Gambar Bergerak, ilmu yang mempelajari tentang beberapa teknik pengambilan gambar menggunakan kamera dimulai dari teknik memegang kamera, teknik gerakan kamera, dan teknik *camera*

angle yang di padukan menjadi satu untuk menghasilkan video yang berkualitas tinggi. Pada saat proses pra produksi, semua anggota komunitas grafika tv dikumpulkan di ruang lab 1 multimedia untuk diberikan pelatihan oleh guru pembimbing. Dampak positif yang dihasilkan berupa pemahaman materi dan penguasaan praktek mengenai teknik pengambilan gambar bergerak. Grafika TV bukan hanya memberikan pengaruh positif bagi peningkatan kompetensi siswanya tetapi juga pada penguasaan prakteknya.

Teknik Pengolahan Video yaitu ilmu yang mempelajari tentang teknik pengolahan video khususnya dalam proses editing dimulai dari pemotongan, pemilihan, dan penyusunan ulang gambar dilengkapi dengan penambahan teks dan beberapa efek visual. Materi ini di implementasikan oleh anggota komunitas Grafika TV kedalam proses *editing video* (pasca produksi). Siswa kelas X yang mengikuti Komunitas Grafika TV mendapatkan pemahaman materi dan praktek yang baik sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa ada peningkatan kompetensi terhadap teknik pengolahan video.

Dan yang terakhir yaitu Teknik Pengolahan Audio, ilmu yang mempelajari tentang teknik pengolahan audio khususnya dalam proses editing dimulai dari pengambilan suara, mixing, dan penambahan efek suara sesuai dengan tuntutan skenario. Materi ini di implementasikan oleh anggota komunitas Grafika TV kedalam proses *editing audio* (pasca produksi). Siswa kelas X yang mengikuti Komunitas Grafika TV mendapatkan pemahaman materi dan praktek yang baik sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa ada peningkatan kompetensi terhadap teknik pengolahan audio.

Di dalam proses pra-produksi banyak sekali yang harus dilakukan dan di kerjakan secara mendetail, dengan adanya proses ini selanjutnya di proses produksi akan lebih matang dan siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti. Menurut para siswa dengan adanya kegiatan pra-produksi banyak teori-teori pelajaran yang mereka jadi paham, walaupun belum di ajarkan dan mereka belum mempelajari di dalam kelas. Materi-materi itu seperti pengenalan alat, lalu cara mengoperasikannya, tentang jurnalistik, kemudian editing video dan audio.

Lalu tahap produksi merupakan tahap aksi dalam sebuah proses. Tahap produksi diawali tahap pengambilan gambar. Pengambilan gambar harus disesuaikan dengan skenario dan tema. (Andi, 2015:2) Dalam menjalankan proyek produksi video, khususnya kegiatan pengambilan gambar atau *shooting video*, terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan dengan baik, meliputi : format skenario yang baik, kesiapan kru, dan kesiapan perlengkapan serta peralatan. Dalam hal ini beberapa anggota komunitas Grafika TV yang memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai produser, sutradara, kameramen, dan *lighting*, bekerja sama untuk melakukan perencanaan dan pelaksanaan yang baik agar mendapatkan hasil video yang berkualitas.

Dalam tahap produksi siswa sebisa mungkin harus bekerja sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan agar proses pembuatan film selesai tepat waktu. Apabila melewati batas waktu yang telah dibuat dalam jadwal, maka diperlukan waktu tambahan, dan itu akan berpengaruh dengan jadwal untuk upload video di youtube. Di dalam kegiatan ini siswa di tuntut untuk bekerjasama untuk mengerjakan dan menyelesaikan agar terlihat sempurna untuk menghasilkan video

berkualitas. Selain itu setelah kegiatan produksi selesai siswa bertanggung jawab untuk melakukan pengecekan kembali setiap alat yang dibawa agar tidak ada peralatan yang hilang atau tertinggal di lokasi syuting.

Pada tahap ini, semua yang telah didapatkan pada saat produksi akan dikumpulkan sedemikian rupa dan diolah sehingga menghasilkan video/film yang bagus dan indah. Kegiatan utama pada pasca produksi ini meliputi editing video dan audio. (Andi, 2015:2). Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film atau *cut to cut* proses ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan mood berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat, disini pemberian *special effect* sangat berperan, pengoreksian warna, pemberian suara, dan music latar hingga *rendering* (Naratama, 2006:213).

Dalam tahap ini, hasil perekaman gambar diolah menyesuaikan dengan naskah sehingga menghasilkan video yang mampu bercerita kepada para penonton. Tak jarang siswa bertanya kepada siswa lain atau bertanya kepada guru pembimbing, di bantu juga melihat tutorial di dalam youtube. Setelah selesai siswa mempresentasikan kepada guru pembimbing atau di ajukan untuk di koreksi, jika sekiranya kurang baik guru akan meminta siswa untuk melakukan revisi, sampai sudah terlihat bagus dan indah.

Setelah video di revisi hingga sudah sesuai standart, lalu para siswa meng-upload video-video tersebut ke dalam akun youtube Grafika TV. Misi lain sekolah membuat komunitas Grafika TV, untuk memperkenalkan lebih luas lagi tentang SMK Negeri 11 Semarang. Karena di jaman sekarang sudah sangat di mudahkan dengan adanya sosial media, sangat mudah untuk menyebarkan

informasi-informasi dengan cepat dan mudah. Youtube adalah salah satu media sosial yang paling banyak di gunakan oleh penduduk Indonesia.

Perkembangan pengguna media sosial di tahun 2019 mencapai 150 juta pengguna, ini berarti mayoritas penggunaan internet untuk bersosialisasi melalui media sosial. Jumlah pengguna media sosial ini mencapai 56% dari jumlah total penduduk Indonesia, dengan pengguna berbasis mobilenya mencapai 130 juta. Tidak heran jika semua platform media sosial akhirnya fokus untuk optimalisasi aplikasinya di mobile. Youtube adalah media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia. Dari 150 juta pengguna media sosial di Indonesia, 88% adalah pengguna youtube. Kemudian 83% adalah pengguna whatsapp, 81% pengguna facebook, lalu 80% pengguna Instagram, dan di susul dengan sosial media lainnya. (websindo.com. <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-media-sosial/> diakses 29 November 2019)

Menurut Faiqah dkk (2016 : 210-211) pemanfaatan youtube yang lebih nyata dan langsung aplikatif terhadap berbagai keperluan dan kebutuhan pengguna, yaitu yang pertama memberikan layanan gratis secara umum, youtube menawarkan layanan gratis khususnya untuk menikmati dan mengakses video-video yang masuk dalam sistemnya. Ini berarti bahwa untuk mengakses video apapun, seorang pengguna tidak perlu memiliki akun premium atau membayar sejumlah uang dalam skala waktu tertentu. Kedua men-download (unduh) beberapa video tertentu youtube memungkinkan pengguna untuk mengunduh beberapa video-video tertentu. Lalu mengakses dan berbagi informasi seputar hal-hal teknis banyak pengguna yang mengakses. Kemudian mengakses video

streaming, baik live maupun tidak, merupakan manfaat lain yang ditawarkan youtube. Siaran yang ditayangkan di televisi lokal, nasional bahkan internasional bisa diakses melalui youtube, baik siaran tersebut tengah atau telah disiarkan.

Di dalam komunitas Grafika TV langkah-langkah penilaian tugas dan tanggung jawab dari setiap anggota pada setiap tahapan sama dengan penilaian hasil. Kegiatan pelaksanaan dengan mengukur antara standart yang dibutuhkan dengan data yang di punya dari hasil pengamatan. Kemudian tingkat kedisiplinan para siswa yang sempat beberapa kali saat mengembalikan alat, ada siswa yang lebih aktif dan ada siswa yang kurang berpartisipasi di dalam kegiatan. Menurut peneliti langkah-langkah penilai yang di ambil masih begitu umum dan mendetail, seperti hanya mengamati.

Pada penelitian ini menunjukkan adanya antusias siswa yang lebih karena mereka mempelajari banyak hal yang belum mereka mengerti sebelumnya. Implementasi komunitas Grafika TV dapat memberikan ruang untuk mengakomodasi perkembangan prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan fisik serta psikologis peserta didik. Melalui kegiatan yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi untuk berpartisipasi dan memberi ruang untuk berkembang bagi peserta didik ini kita dapat melihat melalui proses kegiatan ini para siswa dapat belajar banyak hal di luar jam pelajaran di kelas, dan menjadikan sebuah pengalaman baru yang bahkan beberapa dari mereka belum pernah mencoba.

Berdasarkan data yang diperoleh selama observasi dilapangan , ada beberapa kendala dan permasalahan yaitu saat pengeditan video ada beberapa

siswa yang tidak tepat waktu sesuai jadwal menjadikan terlambatnya untuk upload video-video ke dalam youtube Grafika TV, lalu permasalahan lainnya siswa kesulitan mendapatkan ide untuk pembuatan konten fiksi remaja, kurangnya komunikasi antar anggota maupun antar siswa dengan guru, dan tidak adanya dokumen penilaian guru terhadap kompetensi dan proyek siswa karena tidak ada dokumen penilaian tertulis dari guru pembimbing program komunitas Grafika TV di jurusan Multimedia SMK N 11 Semarang.

Peneliti telah berusaha melakukan penelitian secara maksimal, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan. Sehingga penelitian ini masih perlu disempurnakan.

5.2.2. Pembahasan Pengaruh Grafika TV terhadap Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMKN 11 Semarang

Keputusan menteri pendidikan Nasional No 045/U/2002, kompetensi diartikan sebagai seperangkat tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan pekerjaan tertentu. Kompetensi atau keterampilan hidup dinyatakan dalam kecakapan, kebiasaan, keterampilan, kegiatan, perbuatan, performansi yang dapat diamati malahan dapat diukur (Sukmadinata, 2012, hal. 18). Secara umum kompetensi merupakan penguasaan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dapat diwujudkan oleh perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotori dengan sebaik-baiknya. (McAshan, 1981, hal. 45).

Menurut PERMEN no.41 tahun 2007, kompetensi siswa dapat diukur melalui indikator kognitif, afektif dan psikomotor atau dengan kata lain yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh siswa untuk dapat melaksanakan tugas dan mengembangkan kompetensi yang ada pada setiap diri siswa.

Sasaran produk yang dihasilkan antara lain film pendek dan dokumentasi kegiatan sekolah yang diupload ke Youtube Grafika TV sehingga pada nantinya, sekolah lain dapat melihat hasil kreatifitas siswa Multimedia SMK Negeri 11 Semarang dan bisa menjadi contoh untuk sekolah lain bahwa diadakannya komunitas atau kegiatan di luar sekolah seperti Grafika TV ini mampu menjadi upaya peningkatan kompetensi siswa sekolahnya. Dan Grafika TV menjadi sebuah *influencer*, pendorong sekolah-sekolah lain untuk mengikuti kegiatan seperti yang dibuat oleh SMK Negeri 11 Semarang.

Menurut narasumber pertama yaitu bapak Hamrowi bahwa ada peningkatan kompetensi dari ilmu kejuruan multimedia melalui penilaian internal yang meliputi : pengamatan kegiatan secara menyeluruh, pemahaman jurnalistik, pemahaman produksi video dan *review* hasil kerja oleh setiap masing-masing tim redaksi.

Kemudian menurut narasumber kedua yaitu bapak Guntur telah didapatkan hasil bahwa ada peningkatan kompetensi dari ilmu kejuruan multimedia melalui penilaian teknis yang meliputi : penilaian kinerja pra produksi (pembuatan naskah, tema dan alur cerita), penilaian kinerja produksi (teknik

pengambilan gambar bergerak), penilaian kinerja pasca produksi (teknik editing gambar, video dan suara), dan evaluasi terhadap hasil akhir produksi film.

Lalu menurut narasumber Noventri Kusuma, setelah mengikuti kegiatan komunitas Grafika TV banyak pengetahuan yang di dapatkan seperti pengenalan alat, lalu cara mengoperasikannya, tentang jurnalistik, kemudian editing video dan audio. Dengan adanya komunitas ini siswa sangat terbantu untuk mempelajari hal-hal baru. SMK Negeri 11 Semarang merupakan sekolah kejuruan yang nantinya para siswa akan di terjunkan langsung untuk mengikuti PKL (praktik kerja lapangan) ke industri-industri yang sudah bekerja sama dengan sekolah.

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah Pendidikan dan Pelatihan Kejuruan yang dilaksanakan di tempat kerja atau industri (Institusi Pasangan) secara sistematis dan terpadu dengan pembimbingan dan pengawasan secara terprogram. Program PKL juga dijadikan sarana pengembangan diri siswa dalam belajar profesionalisme kerja dan etos kerja di industri. Kegiatan PKL bertujuan untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa di sekolah dan meningkatkan kompetensi siswa sesuai kemajuan teknologi yang berkembang pesat di industri. Kegiatan PKL dilaksanakan dengan industri/institusi/lembaga yang siap menerima atau berkerjasama (MoU) dengan sekolah. PKL dilaksanakan selama 3 bulan dengan sistem blok penuh.

Adanya kegiatan Grafika TV sekaligus menjadi tempat belajar siswa sebelum menginjakkan kaki ke dalam dunia industri, sedangkan siswa di kelas X belum mendapatkan mata pelajaran tentang broadcasting, karena rata-rata tempat magang siswa multimedia yaitu seperti rumah produksi film, *advertising*, industri

animasi, pertelevisian dan desain yang berkaitan dengan multimedia. Setelah mengikuti komunitas siswa sudah siap untuk memasuki dunia industri, walaupun di dalam kelas para siswa belum mendapatkan pelajaran yang pasti digunakan saat magang nanti.

Dari hasil penelitian ada peningkatan kompetensi pada siswa anggota komunitas Grafika TV. Ada beberapa prestasi yang di dapatkan oleh anak-anak yang mengikuti komunitas Grafika TV. Dari berbagai prestasi yang di raih para siswa salah satu prestasi siswa yang mengikuti komunitas Grafika TV sebelum anggota yang baru atau sebelum re-organisasi yaitu Juara 1 lomba FLS2N (Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional) tingkat Kota Semarang 2019 kategori Film Pendek pada tanggal 18 Juli 2019. Siswa ini bernama Clacika Sandra Azalia saat ini menginjak kelas XII MM 4. Menurut narasumber, pengetahuan ini didapatkan pada saat kegiatan di luar sekolah yaitu kegiatan RBC dan komunitas Grafika TV, tetapi sebelumnya narasumber memang sudah menyukai hal-hal di bidang perfilman. Guru membebaskan para siswa untuk berkreasi dan berexperimen dengan memfasilitasi semua peralatan yang sudah tersedia di jurusan multimedia. Dengan kebebasan itu pula siswa di tuntut untuk mempertanggung jawabkan apa yang sudah dibuat harus di selesaikan dan apa yang sudah dipinjam harus di kembalikan seperti sedia kala.

Jadi dapat diartikan bahwa peningkatan kompetensi siswa merupakan peningkatan penguasaan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang tercermin dalam kebiasaan berfikir serta bertindak siswa. Berdasarkan hasil

pengamatan menunjukkan bahwa ada peningkatan kompetensi siswa kelas X jurusan multimedia setelah mengikuti kegiatan komunitas Grafika TV.

Menurut Permendikbud Nomor 60 tahun 2014 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK menggantikan Permendikbud No. 70 tahun 2013. Uraian tentang Kompetensi Inti SMK Kurikulum 2013 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.1. Kompetensi Inti SMK Kurikulum 2013

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
1. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
2. Memahami, menerapkan, menganalisis	Memahami, menerapkan, menganalisis	Memahami, menerapkan, menganalisis

<p>pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>
<p>3. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p>	<p>Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p>	<p>Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p>

Semua kelompok mata pelajaran dalam Kurikulum 2013 dilaksanakan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) seperti yang diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 sebagai berikut:

Tabel 5.2. Standar Kompetensi Lulusan (SKL)

Dimensi	Kualifikasi Kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap: 1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, 2. berakarakter, jujur, dan peduli, 3. bertanggungjawab, 4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan 5. sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional .
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berkenaan dengan: ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, serta kawasan regional dan internasional .
Keterampilan	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui pendekatan ilmiah sebagai pengembangan dari yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri

Dari tabel di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan kompetensi dasar pada siswa kelas X yang mengikuti komunitas Grafika TV. Di dalam penelitian ini peningkatan kompetensi siswa di lihat dan diukur sesuai dengan indikator kompetensi siswa, dari prestasi yang di dapatkan oleh beberapa siswa setelah mengikuti komunitas Grafika TV dan pengetahuan-pengetahuan yang siswa tidak tahu sebelumnya atau belum didapatkan dalam kelas tetapi diberikan, dipelajari, dipahami dan dikuasai saat mengikuti komunitas Grafika TV. Siswa juga memiliki tanggung jawab penuh atas *job desk* yang sudah diberikan, dan

bertanggung jawab penuh dengan peralatan yang telah di pinjam selama kegiatan berlangsung. Lalu siswa mengamalkan perilaku jujur, disiplin, dan peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai). Kemudian siswa memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif saat melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas video yang telah di berikan.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah disajikan mengenai Implementasi Program Komunitas Grafika TV Terhadap Peningkatan Kompetensi Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 11 Semarang, maka dapat disimpulkan:

- 1) Implementasi program komunitas Grafika TV di SMK Negeri 11 Semarang sudah sesuai dengan rencana yang di buat oleh guru. Komunitas Grafika TV bukan hanya memberikan wadah kreatifitas saja tetapi juga mengajarkan kemampuan non akademis seperti mengatasi hambatan/masalah, disiplin dan tanggung jawab serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Seluruh kegiatan dari awal hingga akhir direncanakan dan dilaksanakan dengan baik sesuai rancangan waktu pelaksanaan kegiatan atau *time schedule*.
- 2) Komunitas Grafika TV membuktikan bahwa adanya peningkatan kompetensi dari ilmu kejuruan multimedia melalui pengamatan kegiatan secara menyeluruh, pemahaman jurnalistik, pemahaman produksi video dan *review* hasil kerja oleh setiap masing-masing tim redaksi, beberapa prestasi yang di dapatkan, dan sesuai dengan indikator kompetensi siswa yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (keterampilan), dan psikomotorik (sikap) .

6.2. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Melalui komunitas Grafika TV diharapkan dapat menjadi media seluruh siswa sekolah untuk belajar, memahami dan menguasai tentang ilmu broadcasting
- 2) Pihak jurusan perlu mengefektifkan waktu untuk menyikapi kegiatan siswa yang dilaksanakan setelah jam pelajaran sekolah agar memiliki waktu yang lebih untuk kegiatan praktek belajar mengajar.
- 3) Guru dan siswa di harapkan untuk mengelola Grafika TV dengan baik agar terus berjalan dan tidak terbengkalai. Siswa lebih aktif dalam mengelola komunitas Grafika TV. Dan diharapkan membuat struktur organisasi agar komunitas Grafika TV selalu *update*.
- 4) Pihak jurusan dan peserta didik perlu bekerja sama untuk merawat alat produksi video dan menggunakan sesuai kebutuhan belajar agar alat produksi video dapat bermanfaat dengan baik.
- 5) Pihak jurusan multimedia di SMK N 11 Semarang terutama Ketua Jurusan Multimedia perlu melakukan evaluasi dan monitoring secara berkala pada proses penilaian proyek video, sehingga peserta didik semakin termotivasi untuk menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Serta peserta didik perlu diberi apresiasi terhadap karya video terbaik. Tidak hanya menilai dari pengamatan saja, tetapi juga ada *output* nilainya.
- 6) Guru diharapkan membuat dokumen penilaian guru terhadap kompetensi dan proyek siswa, agar dapat dibandingkan langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Admodiwiro, S. 2000. *Manajemen Pendidikan*. PT Ardadizya, Jakarta
- Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: Kharisma Putra Utama Offset.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Bukit, M. 2014. *Strategi dan Inovasi Pendidikan Kejuruan, Dari Kompetensi ke Kompetensi*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyono, A. S. 2016, " Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia" . *Jurnal Unita* Vol 9, No 1 (2016)
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Daryanto, M. 1998. *Administrasi Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Umum 1984 Petunjuk Pelaksanaan dan Pengelolaan Kurikulum 1984 Sekolah Menengah Umum Tingkat Atas (SMA) jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Djamarah, S. B. & Aswan, Z. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Cetakan Kedua, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. & Aswan Z. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Cetakan Ketiga, Jakarta: Rineka Cipta.
- Edy, C. W. 2018. FORUM GURU: *YouTube sebagai Media Belajar Matematika*. Diambil dari: <http://jateng.tribunnews.com/2018/04/03/forum-guru-youtube-sebagai-media-belajar-matematika>. (7 Februari 2019)
- Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 14, 1990:471
- Faiqah, F., dkk. (2016). "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram". *Jurnal Komunikasi KAREBA*. vol.5. no. 2.
- Fatkhayati, N. 2015. *Implementasi Pembelajaran Integrated Video Tutorial Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Database*

Siswa Kelas XI RPL SMK Negeri 10 Semarang. Tugas Akhir. Jurusan Teknik Elektro: Universitas Negeri Semarang

Gumilar, G. 2015. "Pemanfaatan Instagram Sebagai Sarana Promosi Oleh Pengelola Industri Kreatif Fashion Di Kota Bandung". *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi Volume V No. 2*.

Heinich, R., Michael M., & James D. R, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.

Hidayati, A. 2015. "Perencanaan Karir Sebagai Bentuk Investasi Pendidikan Siswa Smk (Studi Kasus Di Smk Negeri 1 Batang)". *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(2) : 4-5.

Hujair, A.H. Sanaky (2009) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press

Husamah. (2013). *Pembelajaran Luar Kelas: Outdoor Learning*. Malang: Prestasi Pustaka Raya

Iqbal, M., & Junaedi, F. (2017). *Manajemen Produksi Film Dokumenter Dluwang Karya Belantara Film Pada Tahun 2017*.

Javandalas, P (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Mumtaz Media.

Kaplan, A M., & Michael, H. (2010). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social Media*. Business Horizons, x, 56-88

Karsito, E. 2008 . *Menjadi bintang: kiat sukses jadi artis panggung, film, dan televise* .Jakarta: Ufuk Publishing House

Kertajaya, H. (2008). *Arti komunitas*. Gramedia Pustaka

Khoiratun, A. 2014. *Pengaruh Penggunaan Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Negara, A. M. K., 2017. *Pembinaan Karakter Keislaman Siswa Melalui Ko-Kurikuler PAI Di MA Muhammadiyah Baturetno, Wonogiri*. Skripsi. Universitas Sunan Kali Jaga Jogja.

Maryani, E., & Husdarta, J. S. 2010. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

- Muhammadiyah 1 Playen. 2016. <http://eprints.uny.ac.id/10393/1/Jurnal%20Penelitian.pdf>. Diunduh pada tanggal 29 Juni 2016.
- Muhson, A. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2.
- Muchlis, M. 2009. *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyana, R. 2004. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*, Alfabeta, Bandung.
- Nasdian, F. T. 2003. *Bagian Ilmu-ilmu Sosial, Komunikasi, dan Ekologi Manusia*. Bogor: Departement Ilmu-ilmu Sosial Ekonomi.
- Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media
- Oemar, H. 2003. *Media Pendidikan*, Cetakan VI, Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Pramudito, A. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di Smk Penta*, Ilham dkk., 2013. *Simulasi Digital Jilid II Kelas X*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Priyatama, A. A. 2013. "Profil Kompetensi Siswa SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Di Kota Pekalongan". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3, Nomor 2.
- Rahmitasari, D. H. 2017. *Manajemen Media di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Rohim, A., Tunggal, & Arezqi, A. 2018. "Efektivitas Pembelajaran Di Luar Kelas (Outdoor Learning) Dengan Pendekatan Pmri Pada Materi Spldv". *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol.5, No.3, hal 217-229.
- Slavin, R. E. 1997. *Educational Psychology*. America: Allyn & Bacon.
- Soenarno. 2002, *Kekuatan Komunitas Sebagai Pilar Pembangunan Nasional*, makalah disajikan pada Seminar Nasional – *Kekuatan Komunitas sebagai Pilar Pembangunan*, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah, Jakarta 24 April 2002
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT Inter-Pariwisata.

- Suryani, I. 2014. "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pemasaran Produk dan Potensi Indonesia dalam Upaya Mendukung ASEAN Community 2015". (Studi Social Media Marketing Pada Twitter Kemenparekraf RI dan Facebook Disparbud Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Komunikasi*. vol. 8. no. 2.
- Suryosubroto. 2005. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. PT. Rineka Cipta Jakarta
- Syaiful, D. 2010, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarief A. H., 1995. *Pengenalan Kurikulum Sekolah dan Madrasah*. Citra Umbara: Bandung
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, Jakarta: Kencana.
- Umar, T. & S.L.La Sulo. 2008. *Pengantar Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-undang no 2 tahun 1989
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm. 6
- Websindo.com. 2019. Indonesia Digital 2019 : Media Sosial. Diakses pada 29 November 2019, dari <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-media-sosial/>
- Wenger, E., Richard M., & William S., 2002. *Cultivating Communities of practice: a guide to managing knowledge*. Harvard Business School Press
- Wibowo, F. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*, Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Wibowo, Y., & Asri W., dan Surachman. 2010. *Pelatihan Management Outdoor Classroom Activity Sebagai Upaya Mewujudkan Pembelajaran Sains Meaningful*. Dalam Artikel FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta. (<http://staff.uny.ac.id/dosen/yuni-wibowo-mpd>)
- Wind, A. 2014. *Jago Membuat Video Tutorial*. Jakarta: Dunia Komputer
- Zuhairini dkk, 1993. *Metodologi Pendidikan Agama I*, Ramadhani, Solo

Zulkarnain, N. 2010. *Manajemen Humas di Lembaga Pendidikan*. Malang: UMM Press.