

## **PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS *ADOBE PHOTOSHOP* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA**

**Musmuliadi, Ary Purmadi**

**Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Mataram**

*adhie.on.off060@gmail.com, arypurmadi@ikipmataram.ac.id*

### **ABSTRAK**

Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sebagai metode pokok, observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas X jurusan Multimedia di SMK NW Kembang kerang Kabupaten Lombok Timur. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis data statistic uji perbedaan rata-rata hitung dengan rumus *t- test*. Hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah  $t_{hitung}$  4,434 dan  $t_{tabel}$  2,103 dengan demikian  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $4,434 > 2,103$ ) dengan taraf signifikansi 5%, ini berarti Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Sehingga penelitian ini dapat dikatakan ada Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.

***Kata kunci: Media pembelajaran, Kreativitas Belajar***

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Sehingga kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari faktor pendidik, karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam usaha meningkatkan

sumber daya manusia (SDM) yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 Ayat 1 tentang sisitem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Kualitas pembelajaran bersifat kompleks dan

dinamis, dapat dipandang dari berbagai persepsi dan sudut pandang melintasi garis waktu. Pada tingkat mikro, pencapaian kualitas pembelajaran menjadi tanggung jawab profesional seorang guru, misalnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan fasilitas yang di dapat siswa untuk mencapai kreatifitas belajar yang maksimal. Pada tingkat makro, melalui sistem pembelajaran yang berkualitas, lembaga pendidikan bertanggung jawab terhadap pembentukan tenaga pengajar yang berkualitas, yaitu yang dapat berkontribusi terhadap perkembangan intelektual, sikap, dan moral dari setiap individu peserta didik sebagai anggota masyarakat. Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang spesialisasi dari ilmu pendidikan yang tergolong relatif baru. Teknologi Pendidikan bergerak dalam keseluruhan bidang pendidikan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sebagai ilmu yang relatif baru secara formal maka tidak mustahil banyak orang yang salah mengartikannya. Banyak orang mengartikan Teknologi Pendidikan identik dengan berbagai peralatan yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan, seperti: radio,

*film, slide, video, dan television* (Soeharto dkk, 2003: 5). Teknologi Pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terintegrasi, meliputi: manusia, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia, serta merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut.

Berdasarkan keadaan di lapangan khususnya di kelas X SMK NW Kembang Kerang di temukan bahwa media pembelajaran yang di terapkan oleh tenaga pendidik masih menggunakan buku modul dan media pembelajaran power poin seperti dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru hanya menerangkan dan membaca materi yang di sampaikan, guru lebih banyak aktif dari pada peserta didik. Sehingga tidak diberikan kemandirian dan kebebasan untuk mengeksplorasikan kreativitasnya, sehingga meyebabkan kreativitas belajar sisiwa kurang pada mata pelajaran desain grafis. Padahal di lihat dari fasilitas yang mendukung, akan tetapi seorang guru kurang memanfaatkan fasilitas tersebut dalam proses belajar mengajar.

Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu langkah seorang guru menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, menyenangkan, dan menarik minat siswa yaitu dengan memilih dan mengembangkan pembelajaran desain grafis berbasis *adobe photoshop*. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* yang dilaksanakan dengan baik maka akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* merupakan pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terqualifikasi, dengan menggunakan *software* dan memanfaatkan komputer sebagai sarana menyalurkan informasi dari tenaga pendidik kepada peserta didik.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013: 3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis

besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan *mediator* menurut Fleming (dalam Arsyad, 2013: 3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya, dengan istilah *mediator media* menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin (Haka MJ, 2006:04). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif, dan keterampilan visual, termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan *page layout*. Dalam desain

grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap sebuah karya grafis (desain grafis) terbentuk dari proses kombinasi antara teks, grafik, dan faktor lain yang mendukungnya seperti ilustrasi, fotografi, gambar, bahkan diagram.

*Adobe photoshop* merupakan aplikasi yang memang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya *original*, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto (Andi, 2011:02). Adapun pendapat lain bahwa “*Adobe Photosop* adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang di khususkan untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek, Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar

(*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems* (Haka MJ, 2006:37).

Kreativitas dapat di artikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara seponatan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistic, penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanaanik. Kreativitas meliputi hasil sesuatu yang baru, baik sama sekali baru bagi dunia ilmiah atau budaya maupun secara relatif baru bagi individunya sendiri walaupun mungkin orang lain telah meneukan atau memproduksi sebelumnya.(Guntur Talajan, 2012:11).

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

Dalam buku metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D di jelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas

obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". (Sugiyono, 2009: 117). Maka yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan individu yang dikenakan perlakuan-perlakuan dalam penelitian. Sehubungan dengan penelitian ini maka yang menjadi populasi adalah seluruh siswa Kelas X di SMK NW Kembang Kerang yang berjumlah 20 siswa aktif Tahun Pelajaran 2016/2017.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2009: 118). Ahli yang sama menjelaskan bahwa Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012: 81). Maka yang dimaksud dengan sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Kelas X Jurusan Multimedia di SMK NW Kembang Kerang Tahun Pelajaran 2016/2017. Yang berjumlah 20 siswa, yaitu 7 laki-laki dan 13 perempuan.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data teknik

angket/kuesioner, observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data merupakan kegiatan pengolahan data dari data yang terkumpul untuk mencari tujuan. Sebagaimana diketahui bahwa keberadaan suatu data dalam penelitian akan terkumpul masih mentah sehingga dibutuhkan suatu cara untuk mengolahnya, agar data tersebut dapat dianalisa sekaligus dapat menjadi suatu jawaban yang tidak meragukan, hubungan dengan itu peneliti menggunakan rumus *t-test*.

## **HASIL PENELITIAN**

Dalam bab III telah diuraikan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan Multimedia sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki, untuk lebih lengkapnya sampel penelitian (subyek penelitian) Berdasarkan hasil analisis data di atas menunjukkan nilai *t-hitung* sebesar 4,434, maka berdasarkan taraf signifikan 5% dan  $db (N-1)=20-1= 19$  ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel distribusi "t" adalah 2,103. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *t-hitung* lebih besar dari pada nilai *t-tabel* ( $4,434 > 2,103$ ), karena *t-hitung* lebih

besar dari harga  $t_{tabel}$ , maka penelitian ini dikatakan **signifikan**. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang berbunyi “Tidak Ada Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photosho* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”, **ditolak** dan sebaliknya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang di ajukan dalam penelitian ini yang berbunyi: “Ada Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”, **diterima**.

Berdasarkan kenyataan penelitian yang didapat pada saat pembelajaran dengan menggunakan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dapat dilihat bahwa kreativitas belajar siswa meningkat hal itu ditandai dengan antusias, perasaan senang saat belajar menggunakan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam proses pembelajaran dan aktifnya siswa dalam proses belajar menggunakan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*.

Sesuai dengan data yang diperoleh dan setelah dianalisis menggunakan rumus  $t$ -test dapat diketahui  $X_1=1241$  adalah nilai sebelum melakukan tindakan ( $pre$ -test) dan  $X_2=1361$  adalah nilai setelah melakukan tindakan ( $post$ -test), sedangkan  $d=120$  adalah nilai mean deviasi dari  $post$ -test dan  $pre$ -test, dan  $\Sigma x^2 d=696$  adalah nilai hasil perpangkatan  $Xd$ , setelah semua nilai diketahui maka dari hasil uji  $t$ -test menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,434 maka berdasarkan taraf *signifikansi* 5% dan  $d.b=19$  ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang dinyatakan dalam tabel distribusi  $t_{tabel}$  adalah 2,103 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada

nilai  $t_{tabel}$  ( $4,434 > 2,103$ ) karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka penelitian ini signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak dan sebaliknya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang diajukan diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa “Ada Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hal tersebut terbukti dengan nilai rata-rata siswa meningkat setelah penerapan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* ini layak untuk dimanfaatkan oleh guru sebagai pedoman dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.

Di balik kelemahan dari pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* terdapat dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran, terbukti dari antusias dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa supaya siswa tidak lambat dalam berfikir, tidak bosan dalam menerima materi pelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu analisis data yang dilakukan sebelum penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dan setelah penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*. Berdasarkan hasil analisis data terbukti bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 4,434 dengan taraf signifikansi 5% dengan  $N-1=19$  sebesar 2,103. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  ( $4,434 > 2,103$ ), karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  berarti penelitian ini **signifikan** karena sesuai dengan kebenarannya, maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_a$ ) diterima, dapat ditarik kesimpulan bahwa “Ada Pengaruh Media Desain

Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". Penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* sangat baik untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa "Ada Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Mada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". Hal ini dapat di lihat dari hasil penelitian yaitu nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,434 dan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% = 2,103 dengan db  $(N-1)=20-1=19$ . Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  ( $4,434 > 2,103$ ), sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian ini *signifikan*.

#### **SARAN**

Berdasarkan dari kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut:

Diharapkan dapat mengarahkan para guru untuk memanfaatkan mdia pembelajaran yang bervariasi yang bersifat mendidik untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Diharapkan lebih kreatif untuk menciptakan media pembelajaran dan memaanfaatkan media dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Desain Grafis. Kepada para siswa diharapkan agar selalu memperhatikan penggunaan media pembelajaran dan bias belajar mandiri dirumah sehingga kreativitas dan hasil belajar akan tercapai dengan lebih baik. Diharapkan kepada para peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang lebih luas dan mendalam terutama tentang aspek-aspek yang belum terungkap pada penelitian ini dengan jumlah sampel yang lebih banyak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatandan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathoni, A. 2011. *Metodologi Penelitian & Tehnik Penulisan Karya Skripsi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Haka MJ, 2006. *Teknologi Informasi, dan komunikasi*. Solo : CV. Haka MJ.
- Januszewski, A Molenda, M. 2008. *Education Technology*. Newyork: Taylor dan Prancis Group.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: CV.ALFABETA.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif dan Kuantitatif R&D)* Bandung: Alfabeta.