

PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS *ADOBE PHOTOSHOP* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS

Hadi Gunawan Sakti

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIPIKIP Mataram

Email: hadi_gunawan_sakti@yahoo.com

ABSTRAK

Rumusan Masalah Penelitian ini adalah Apakah 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. Sedangkan 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:

“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, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas, 2003:02)”.

Berdasarkan undang-undang tersebut maka pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa karena pendidikan sangat berperan penting dalam usaha membentuk manusia yang cerdas dan terampil, mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan kreatif serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Sehingga dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal III berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,

dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, 2003:04).”

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. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran, baik secara eksternal maupun internal diidentifikasi sebagai berikut. Faktor-faktor eksternal mencakup guru, materi, pola interaksi,

media, teknologi, situasi belajar dan sistem. Namun kenyataannya masih ada pendidik yang kurang menguasai materi dan dalam cara mengevaluasi siswa menuntut jawaban yang persis seperti yang di jelaskan. Dengan kata, lain siswa tidak diberi peluang untuk berfikir kreatif. Guru juga mempunyai keterbatasan dalam mengakses informasi baru yang memungkinkan di mengetahui perkembangan terakhir di bidangnya dan kemungkinan perkembangan yang lebih jauh dari yang sudah dicapai sekarang. Sementara itu materi pembelajaran dipandang oleh siswa terlalu teoritis, kurang memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran secara optimal, karna bagaimanapun media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan menambah semangat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

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 pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Teknologi Pendidikan merupakan segala aspek belajar manusia yang dirancang, dilaksanakan, dinilai, dan dikelola sebagai sumber pemecahan masalah yang ada dalam lingkup pendidikan. Dalam hal ini, Teknologi Pendidikan tentunya memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, dimana mencakup segala aspek belajar manusia, meliputi: manusia itu sendiri, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi yang dianalisis secara kompleks dan terintegrasi.

Ada lima kawasan dalam Teknologi Pendidikan yang dikemukakan

oleh Januszewski, A dan Molenda, M (2008 : 12), dimana masing-masing kawasan tersebut tentunya memiliki bagian-bagian tersendiri dan saling berhubungan satu sama lain. (1) Kawasan desain meliputi: desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pembelajar. (2) Kawasan pengembangan meliputi: teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. (3) Kawasan pemanfaatan meliputi: pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi, dan institusionalisasi serta kebijakan dan regulasi. (4) Kawasan pengelolaan meliputi: manajemen proyek, manajemen sumber penyampaian, dan manajemen informasi. (5) Kawasan penilaian meliputi: analisis masalah, pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif, dan evaluasi sumatif.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang

mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Jenis media yang bisa dimanfaatkan berdasarkan tiga unsur pokok antara lain suara, visual dan gerak. Pemanfaatan media memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya dalam materi grafik, film, slide, foto, serta materi dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran visual yang salah satunya adalah media desain grafis dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan perubahan yang sangat signifikan terhadap proses

transfer ilmu, baik secara isi maupun sistemnya. Desain grafis dalam pembelajaran khusus dengan instruktur yang terqualifikasi dengan menggunakan *software* desain grafis yang berisi materi pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai bahan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari. Sedangkan penggunaan media desain grafis pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi target dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

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 siswa 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”.

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berharga dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan pada umumnya dan khususnya Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan dijadikan sebagai inspirasi peneliti lain untuk meneliti lebih lanjut tentang hal-hal yang belum terungkap dalam penelitian ini sebagai bahan perbandingan.

Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* ini di kembangkan karena dalam proses belajar mengajar masih banyak siswa yang belum mengerti dan memahami apa yang diajarkan dan tidak terlalu aktif karena fasilitator yang di sediakan sebagian besar hanya membacakan dan

mejelaskan. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* akan dilaksanakan di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa yang akan dilaksanakan pada semester genap tahun 2016. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* di kembangkan dengan langkah-langkah yang sangat berurutan yakni, pertama mengamati, merumuskan masalah, kemudian mencoba/mengumpulkan data, menganalisis/mengolah, dan terakhir dengan menarik kesimpulan. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* diharapkan mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis karena di dalam media pembelajaran ini tidak hanya membuat siswa aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, tetapi media ini juga dapat meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantarpesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut *Association for Education and*

Communication Technology (AECT) media adalah sebagai segala bentuk yang dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (Nursalim, 2013:05).

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.

Desain grafis juga merupakan salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang *desainer* (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan di

komunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, *packaging*, perfilman, dan lain-lain.

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 spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistic, penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanik.

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)

Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* ini di kembangkan karena dalam proses belajar mengajar masih banyak siswa yang belum mengerti dan memahami apa yang diajarkan dan tidak terlalu aktif karena fasilitator yang di sediakan sebagian besar hanya membacakan dan menjelaskan. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* akan dilaksanakan di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa yang akan dilaksanakan pada semester genap tahun 2016. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* di kembangkan dengan langkah-langkah yang sangat berurutan yakni, pertama mengamati, merumuskan masalah, kemudian mencoba/mengumpulkan data, menganalisis/mengolah, dan terakhir dengan menarik kesimpulan. Pembelajaran media desain grafis

berbasis *adobe photoshop* diharapkan mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis karena di dalam media pembelajaran ini tidak hanya membuat siswa aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, tetapi media ini juga dapat meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.

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 metodologi penelitian dijelaskan bahwa “Rancangan penelitian pada dasarnya merupakan gambaran mengenai keseluruhan mengenai aktivitas peneliti selama kerja penelitian mulai dan persiapan dengan pelaksanaan penelitian.”. (Arikunto, 2006: 47). Sesuai dengan jenis penelitian tersebut, maka penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Dimana eksperimen merupakan metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap variable bebas terhadap variable terikat dengan cara memanipulasi terhadap

variabel bebas untuk memperoleh reaksi baru terhadap obyek penelitian.

Berdasarkan pendekatan penelitian di atas, maka peneliti dapat membuat rancangan penelitian, yang mana manfaat dari rancangan penelitian adalah untuk menggambarkan skema penelitian. Penelitian ini akan menggambarkan secara sistematis, aktual, akurat mengenai fakta yang akan di selidiki tentang pengaruh media desain grafis berbasis *adobe photoshop* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.

Sebelum di lakukan *post test* terlebih dahulu di adakan *pre test*, kemudian di lakukan *treatment*, yaitu pembelajaran menggunakan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dan setelah itu di adakan *post test*. Di dalam penelitian *eksprimen one group* adalah di lakukan sebelum di berikan perlakuan atau *treatment* yang berupa angket mengenai kreativitas belajar. X adalah suatu perlakuan (*treatment*) yang menjadi metode pembelajaran yang berupa media desain grafis berbasis *adobe photoshop* untuk kreativitas

belajar. Sedangkan yang di maksud **02** adalah *post test* yang di lakukan setelah pemberian media atau perlakuan dengan memberikan angket yang sama sebelum perlakuan (**01**) yakni angket kreativitas belajar. Setelah di berikan angket kemudian menarik angket lalu mengambil sekor dari masing-masing angket tersebut, baik yang berupa *pre test* ataupun *post test* guna mencari pengaruh media desain grafis berbasis *adobe photoshop* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis.

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 di maksud 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 di maksud 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 tehnik pengumpulan data yang digunakan atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data tehnik angket/kuesioner, observasi dan dokumentasi. Angket atau kuesioner adalah “sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui” (Arikunto, 2006:151).

Dalam buku metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D dijelaskan bahwa “angket/kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan

dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2009: 199). Ahli lain menjelaskan bahwa anket atau kuesioner adalah “teknik pengumpulan data melalui penyebaran anket atau kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum” (Fathoni, 2011: 111).

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan anket adalah suatu metode pengumpulan data dengan jalan mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden untuk memperoleh suatu jawaban. Dalam penelitian ini anket berfungsi sebagai metode pokok yaitu untuk mengetahui data tentang Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa.

Dokumentasi, asal dari katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, makalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, dan catatan harian. Dalam

buku metodologi penelitian dan tehnik penyusunan skripsi dijelaskan bahwa “Dokumentasi adalah tehnik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden, seperti yang dilakukan oleh seorang psikolog dalam meneliti perkembangan seseorang klien melalui catatan pribadinya”, (Fathoni, 2011: 112). Sedangkan ahli lain mengemukakan bahwa “Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger dan agenda”. (Arikunto, 2010: 274).

Adapun data-data dokumentasi dalam penelitian ini adalah silabus, RPP, data siswa, status sekolah dan foto-foto dokumentasi siswa. Menurut (Arikunto, 2010:272), diuraikan bahwa observasi adalah melengkapinya dengan format-format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Format yang di susun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang di gambarkan akan terjadi. Atas dasar pendapat para ahli tersebut maka yang di maksud dengan metode observasi adalah pengamatan terhadap subjek, objek dan lokasi penelitian. Jadi observasi yang dilakukan oleh penelitian

yakni untuk memperoleh data tentang gambaran umum lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, metode observasi dipergunakan hanya sebagai metode pelengkap.

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi tentang nama-nama atau data-data yang nilainya di bawah rata-rata. Arikunto (2010:198) diuraikan bahwa wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara penanya atau pewawancara dengan penjawab. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung yang dilakukan oleh pewawancara dengan penjawab untuk memperoleh data yang diinginkan.

Dalam buku metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D dijelaskan bahwa “analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel, dan jenis

responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan” (Sugiyono, 2009: 207).

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) dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2. Kode Subyek Penelitian Siswa Kelas X Jurusan Multimedia SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.

No	Subyek Penelitian	Jenis Kelamin	Kelas
(1)	(2)	(3)	(4)
1	A	P	X Mm
2	AK	L	X Mm
3	B	L	X Mm
4	BNL	P	X Mm
5	DM	L	X Mm
6	ER	P	X Mm
7	JE	L	X Mm
8	N	P	X Mm
9	PM	P	X Mm
10	R	P	X Mm
11	RF	P	X Mm
12	SJ	L	X Mm
13	SAP	L	X Mm
14	SH	P	X Mm
15	SRH	P	X Mm
16	SP	P	X Mm
17	S	P	X Mm
18	WAM	L	X Mm
19	WA	P	X Mm
20	YL	P	X Mm

Pengujian Hipotesis

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan Hipotesis Nol (H_0)

Untuk menyelesaikan proses analisis data dengan analisis statistik, terlebih dahulu mengubah hipotesis alternatif (H_a) 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. Maka perlu diubah terlebih dahulu ke dalam hipotesis nol (H_0) sehingga berbunyi: Tidak 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.

2. Membuat Tabel Kerja

Sesuai dengan rumus yang digunakan, maka tabel kerja yang dibutuhkan adalah tabel kerja untuk pengujian hipotesis yang dapat disajikan

3. Memasukkan Data Ke Dalam Rumus

Berdasarkan data-data pada tabel di atas, maka data tersebut dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

4. Menguji Nilai T-test

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka nilai *t-hitung* yang diperoleh adalah 4,434. dengan db (N-1)=20-1=19 dengan taraf signifikan 5% dan (db) 19 dan besarnya angka batas penolakan hipotesis nol (Ho) pada nilai *t-tabel* adalah 2,103. dengan demikian bahwa nilai *t-hitung* analisis lebih besar dari pada nilai *t-tabel* (4,434 > 2,103). Pada taraf signifikan 5% sehingga penelitian ini dapat dinyatakan "**signifikan**". Hal ini berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

5. Menarik Kesimpulan

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 (Ho) 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 (Ha) 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**.

PEMBAHASAN

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 $\Sigma x^2d=696$ adalah nilai hasil perbandingan 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*. Hasil yang diperoleh pada angket kreativitas belajar dapat di lihat secara lebih jelas kenaikan persentase kreativitas belajar siswa yang di ukur sesuai dengan aspek masing-masing di tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5 Tingkat Kenaikan Persentase Kreativitas Belajar Siswa

No	Aspek Yang Di Ukur	Hasil Kreativitas Sebelum Treatment	Hasil Kreativitas Sesudahh Treatment
1	Fleksibilitas	40%	44,2%

2	Originalitas	37,92%	43,68%
3	Elaborasi	40,68%	42,91%
4	Fluency	36,8%	46,4%

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.

Kelebihan dari pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *adobe photoshop*, yang dimana aplikasi ini guru dapat megedit foto atau gambar, sehingga siswa mudah mempraktikanya dimanapun dan kapanpun, kemudian setelah siswa memahami materi yang diberikan dan di praktikan guru melaluai aplikasi *adobe photoshop* guru kembali memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuktikan dengan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* sebagai media pembelajaran akan memberikan efek yang baik pada proses

dan kreativitas belajar siswa. Siswa semakin semangat, antusias mengikuti pembelajaran Desain Grafis pada materi perangkat pengolah Grafis. Jadi, kreativitas belajar siswa dapat ditingkatkan melalui bantuan pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* atau media yang sesuai dengan indikator pembelajaran.

Sehubungan dengan hal itu, penggunaan pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* ini akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik terhadap isi pelajaran yang diberikan. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* juga mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat belajar mereka dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup yang nantinya bermuara pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Pada saat pelaksanaan penelitian ada beberapa peralatan yang perlu disiapkan dalam menerapkan

pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* yaitu:

1. Komputer/laptop, komputer/laptop salah satu alat elektronik yang termasuk dalam kategori multimedia, karena komputer atau laptop mampu melibatkan berbagai indra, seperti: mata, telinga, dan tangan, sehingga memungkinkan informasi yang disampaikan oleh pendidik mudah diterima oleh siswa.
2. LCD proyektor, perangkat yang digunakan untuk membuat proyeksi, LCD biasa digunakan untuk presentasi di dalam kelas.
3. Jaringan internet, jaringan internet merupakan kebutuhan pelengkap dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* karena siswa dapat mencari gambar atau foto yang sesuai dengan materi yang sedang dipraktikkan, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Untuk beberapa peralatan di atas, di SMK NW Kembang Kerang memiliki beberapa peralatan seperti: Komputer, LCD, jaringan internet dan ruang lab. komputer.

Pada saat penelitian berlangsung. Ada beberapa kendala yang didapatkan

oleh peneliti waktu menerapkan pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop*, yaitu:

1. Ruang lab. komputer sedang direnovasi untuk persiapan Ujian Nasional *Online* sehingga peneliti mendapatkan hambatan pada saat penelitian. Akan tetapi peneliti meminta kepada siswa agar tidak membuka selain aplikasi *adobe photoshop* pada saat praktik berlangsung.
2. Jaringan internet, di SMK NW Kembang Kerang terdapat *wifi*, akan tetapi jaringan internet di SMK NW Kembang Kerang sering mengalami gangguan, karena sedang ada perbaikan untuk persiapan Ujian Nasional *Online* sehingga peneliti sedikit kesulitan dalam proses penelitian.

Walaupun ada beberapa kendala di atas, penelitian tetap berjalan dengan lancar. Pada saat proses praktik berlangsung dengan menggunakan pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* siswa sangat serius memperhatikan apa yang ada di komputer dan bimbingan dari guru. Biasanya pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang serius dan tidak memperhatikan apa yang

disampaikan oleh gurunya, akan tetapi berbeda dengan menggunakan pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* membuat minat dan motivasi mereka untuk belajar semakin meningkat, dan antusias mereka untuk mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir proses pembelajaran.

Ada beberapa kelemahan dari penggunaan pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop*, yaitu:

1. Persiapan dan pelaksanaan membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Pembelajaran media desain grafis berbasis *adobe photoshop* tidak efektif apabila tidak di tunjang dengan peralatan yang lengkap yang sesuai dengan kebutuhan.
3. Sukar dilaksanakan bila kemampuan guru dan siswa belum matang untuk melaksanakannya.
4. Dibutuhkan keterampilan dan pemahaman guru mengenai aplikasi *adobe photoshop*.

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 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 photoshops* sangat baik untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

SIMPULAN

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^c. Hal ini dapat dilihat 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 media 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 memanfaatkan 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 Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathoni, A. 2011. *Metodologi Penelitian & Teknik Penulisan Karya Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.
- Soeharto. Karti. Dkk. 2003 *TEKNOLOGI PENDIDIKAN, Pendekatan System Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media* Surabaya: Intellectual Club.