

STRATEGI PEMANFAATAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DESAIN GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN TIK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ahmad Noval¹, Widia Winata²

¹Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: novalale@umj.ac.id

²Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: widia.winata@umj.ac.id

Abstract

The development of technology and information science continues to grow rapidly. The impact of this development is felt in the world of education, both from teaching resources and students. Educational Technology certainly has an important role in the world of education, which includes all aspects of human learning which are analyzed in a complex and integrated manner. In this study, the authors devised a strategy for utilizing graphic design media in the learning process using the Adobe Photoshop application in ICT subjects in junior high schools, namely at grade IX (nine) level. The formulation of the research problem is how to use the Adobe Photoshop application strategy to improve graphic design competence in ICT learning in junior high schools. In the results of data analysis, the paired samples statistics table obtained an average pretest result of 58.33 then a post test result of 84.07, there was a very significant increase. Based on the decision making, there is a "Quite Effective" effect of using graphic design learning media in improving student learning outcomes when viewed from the results of the N-Gain analysis, namely 0.65 or 65%. The purpose of this study is that it is expected that teachers and students can use graphic design applications well and creatively in the learning process, especially in ICT subjects.

Keywords: Graphic Design, Photoshop, ICT, Junior High School (SMP), Educational Technology

Abstrak

Perkembangan ilmu teknologi dan informasi terus berkembang pesat. Dampak dari perkembangan ini dirasakan di dunia pendidikan, baik dari sumber daya pengajar maupun peserta didik. Teknologi Pendidikan tentunya memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, dimana mencakup segala aspek belajar manusia yang dianalisis secara kompleks dan terintegrasi. Dalam penelitian ini, penulis merancang sebuah strategi pemanfaatan media desain grafis dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dalam mata pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama, yaitu pada tingkat kelas IX (Sembilan). Rumusan Masalah Penelitian ini adalah Bagaimana Strategi Pemanfaatan Aplikasi Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Grafis dalam Pembelajaran TIK di SMP. Dalam hasil analisa data, tabel *paired samples statistics* didapatkan rata-rata hasil *pretest* 58,33 lalu hasil *post test* 84,07, terdapat peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan dari pengambilan keputusan, terdapat pengaruh "Cukup Efektif" penggunaan media pembelajaran *desain grafis* dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika ditinjau dari hasil analisa *N-Gain* yaitu 0,65 atau 65%. Tujuan penelitian ini yaitu diharapkan guru dan siswa dapat menggunakan aplikasi desain grafis secara baik dan kreatif dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran TIK.

Kata Kunci: Desain Grafis, Photoshop, TIK, Sekolah Menengah Pertama (SMP), Teknologi Pendidikan.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan model dan desain didalam pembelajaran saat ini serta pesatnya kemajuan teknologi, tidak bisa dipungkiri bahwa dampak tersebut akan mempengaruhi setiap lini kehidupan manusia, dalam hal ini, yaitu pada proses pembelajaran.

Perkembangan model-model serta metode dalam belajar sangat beragam, selain didukung dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat dan semakin canggihnya alat-alat dan media yang menunjang pembelajaran, seorang guru harus dituntut untuk bisa berkembang mengembangkan model pembelajaran yang interaktif, informatif, serta komunikatif. Dalam hal ini, salah satu model pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk ikut dalam pembelajaran yang informatif yaitu dengan adanya informasi-informasi digital yang dapat diberikan atau ditampilkan oleh seorang guru yaitu dengan menggunakan desain-desain yang beragama serta menarik. Contohnya seperti pengumuman-pengumuman, desain poster, flyer, brosur, dan desain lainnya yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Dalam dunia desain grafis, ada beberapa faktor yang sangat mempengaruhi keseluruhan desain yang dihasilkan. Salah satunya adalah unsur-unsur yang membentuk sebuah desain grafis. Unsur-unsur tersebut sangat mempengaruhi hasil desain grafis yang dibuat.

Pembelajaran yang efektif, sesungguhnya bukan sesuatu yang mudah dan sederhana. Kyriacou (2009) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan belajar peserta didik sebagaimana yang diharapkan oleh guru.

Pembelajaran akan berjalan efektif jika pengalaman, bahan-bahan, dan hasil-hasil yang diharapkan sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik serta latar belakang mereka. Proses belajar akan berjalan baik jika peserta didik bias melihat hasil yang positif untuk dirinya dan

memperoleh kemajuan-kemajuan jika ia menguasai dan menyelesaikan proses belajarnya (Dede Rosyada, 2004: 100)

Jumanta Hamdayama (2016) menjelaskan tentang kemampuan dalam mengajar yaitu penguasaan keterampilan mengajar akan membantu meningkatkan profesionalitas mengajar guru. Hal ini penting dilakukan karena profesi mengajar merupakan pekerjaan yang tidak mudah dilakukan. Mengajar bukanlah sekedar kegiatan rutin dan mekanis. Dalam mengajar terkandung kemampuan menganalisis kebutuhan siswa, mengambil keputusan yang harus dilakukan, merancang pembelajaran secara efektif dan efisien, mengaktifkan siswa melalui motivasi ekstrinsik dan intrinsik, mengevaluasi hasil belajar, serta merevisi pembelajaran berikutnya agar lebih efektif dan dapat meningkatkan prestasi siswa.

2. KAJIAN LITERATUR

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual. Desain grafis akan memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam penyampaian pesan. Informasi yang disampaikan di dalamnya akan dilakukan seefektif mungkin. Desain grafis berasal dari dua kata, yaitu kata desain dan kata grafis.

Desain adalah suatu metode perancangan estetika. Metode perancangan ini didasarkan pada kreativitas. Sedangkan grafis memiliki arti ilmu dari sebuah perancangan titik, maupun garis. Maka hal itu akan membentuk sebuah gambar, yang bisa memberikan informasi serta berhubungan dengan proses percetakan.

Prof. Azhar Arsyad (2014) menjelaskan bahwa guru sebagai mediator dan fasilitator hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Andi (2011:02), 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.

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).

Peter Fink (1995:viii) dalam bukunya menjelaskan bahwa aplikasi photoshop adalah salah satu dari sesuatu, seperti blok-blok logo yang komponen-komponennya bisa disambung-sambungkan dalam banyak cara sehingga tidak ada habisnya.

Menurut Busro (2018:32), knowledge atau pengetahuan merupakan keseluruhan informasi yang dimiliki individu dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya. Keberhasilan individu dalam melaksanakan tugas, sangat bergantung pada pengetahuan yang dimiliki. Individu yang memiliki pengetahuan yang cukup, akan memberikan manfaat pada efisiensi organisasi dalam mencapai tujuan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang penulis lakukan adalah menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development (R&D)* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Produk tersebut dapat berupa model pembelajaran serta model pemberdayaan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji efektivitas produk tersebut supaya dapat berfungsi di

masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji efektivitasnya.

(Suradika dan Dirgantara, 2017:14) Penelitian adalah upaya mencari kebenaran akan sesuatu. Mencari disini diartikan sebagai proses mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyimpulkan data yang didukung oleh kajian konseptual, memecahkan masalah untuk tujuan tertentu, apakah itu untuk mendeskripsikan, mengeksplorasi, menguji, menemukan, atau mengembangkan. Penelitian sebagai salah satu cara atau metode ilmiah karena dalam prosesnya harus memenuhi ciri-ciri keilmuan, diantaranya yaitu rasional/logis dimana kegiatan penelitian dilakukan dengan cara-cara yang dapat menjangkau penalaran manusia, empiris yang berarti cara-cara yang dilakukan dapat diamati oleh indera, dan sistematis artinya cara-cara yang dilakukan melalui langkah-langkah bertahap atau hirarkis (berjenjang atau berurutan) dan antar langkah berhubungan secara logis.

Gall and Borg (2003:569) mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah *“Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. Goal of educational research is not to develop products, but rather to discover new knowledge (through basic research) or to answer specific questions about practical problems (through applied research)”*

Dalam penelitian ini tahapan penelitian pengembangan Borg and Gall di atas dapat disederhanakan dengan model penelitian pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan) yang menyederhanakan menjadi 5 langkah utama, Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan (2008):

- a. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan.
- b. Mengembangkan produk awal.
- c. Validasi ahli dan revisi.
- d. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk

- e. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Untuk menguji efektivitas penggunaan atau pengembangan media pembelajaran TIK berbasis desain grafis ini, penulis menggunakan uji t, untuk mengukur berapa persen perubahan hasil belajar yang didapat ketika sebelum menggunakan aplikasi adobe photoshop melalui nilai pretest dan sesudah menggunakan aplikasi tersebut melalui instrumen penilaian post test.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun tahapan dan prosedur pengembangannya diuraikan sebagaimana dibawah ini:

- a. Merumuskan tujuan
- b. Merumuskan materi
- c. Penyusunan instrument
- d. Penyusunan media
- e. Uji coba media
- f. Validasi
- g. Uji coba skala kecil
- h. Uji coba lapangan
- i. Hasil *N-Gain Score*

Hasil Analisa Kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran TIK berbasis desain grafis diawali dengan proses analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran yang ada disekolah, mengetahui masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran, menganalisis materi yang akan dikembangkan, mengetahui media atau *platform* apa saja yang digunakan dalam pembelajaran, serta untuk mengetahui pendapat dan saran atau masukan guru TIK yang mengajar di kelas IX guna mendapatkan produk media pembelajaran yang baik. Hasil analisis kebutuhan akan menjadi landasan dalam pengembangan media yang akan dibuat nanti.

Kelayakan Model untuk mengetahui media pembelajaran yang telah dikembangkan maka perlu dilakukan uji kelayakan lagi berupa validasi para ahli dan diujicobakan di lapangan kepada peserta didik. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini yaitu melalui penyebaran angket validasi ahli media dan ahli materi. Hasil dari penilaian dan hasil evaluasi tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam perbaikan media yang dikembangkan agar lebih layak lagi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran TIK dikelas secara baik dan maksimal.

Berdasarkan analisa data yang dikumpulkan lewat angket, sehingga bisa diprosentase tingkatan kelayakan media TIK dengan rumus di bawah ini :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah angka balasan responden} \times 100\%}{\text{Jumlah angka ideal}}$$

Angket yang disiapkan terdiri dari 18 butir dengan angka antara 1 hingga 5, selanjutnya 18 angket itu dikalikan 5, sehingga jumlah angka tertinggi yaitu mendapatkan skor 90.

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, prosentase yang didapatkan dari uji ahli media yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{80 \times 100\%}{90} = 80\%$$

Dari hasil evaluasi pakar media, prosentasenya adalah 88%, sehingga Kualifikasi nilai kualitas media Sangat Baik artinya produk pengembangan bisa dipakai secara optimal tanpa adanya perbaikan ataupun revisi produk.

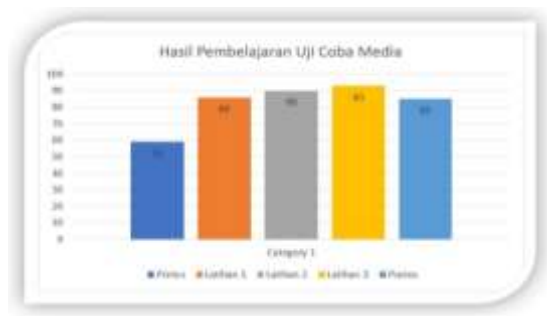
Selanjutnya yaitu hasil dari uji coba lapangan (kelompok besar) yaitu dapat dihitung dengan perhitungan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Item angket yang diberikan sebanyak 10, nilai per item paling tinggi yaitu 3, sehingga jumlah pernyataan dalam angket dikalikan 3 dengan jumlah responden 27, sehingga angka sempurna atau tertinggi yang didapat yaitu $30 \times 27 \text{ responden} = 810$. berdasarkan perhitungan rumus di atas, prosentase perhitungan tingkat pencapaian kelayakan media pembelajaran TIK yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{688 \times 100\%}{810} = 84,93\%$$

Hasil uji coba lapangan kelompok besar maka diperoleh nilai rata-rata dari keseluruhan aspek yaitu 84,93%, dan hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tersebut memiliki tanggapan, hasil dan manfaat yang Sangat Baik. Untuk menginterpretasi hasil belajar siswa peneliti menyajikan grafik di bawah ini :



Berdasarkan Uji Normalitas menggunakan program SPSS 23 dengan metode *Shapiro-Wilk* bahwa perlakuan sebelum melalui *pre-test* menunjukkan distribusi normal yang dapat diketahui dari nilai signifikansi yaitu 0,315 yang berarti lebih besar dari probabilitas 0,05, sedangkan perlakuan sesudah melalui *post-test* menunjukkan distribusi normal, yang dapat diketahui dari nilai signifikansi yaitu 0,010 yang berarti lebih besar dari probabilitas 0,05.

Selanjutnya dari hasil Uji T, *Paired Samples Statistics* didapatkan rata-rata hasil pre test 58,89 sedangkan rata-rata hasil post test 85,37 terdapat peningkatan yang sangat signifikan, sedangkan hasil uji paired samples test dapat kita lihat bahwa Sig.(2 tailed) = 0,000 hal ini berarti probabilitas kurang dari 0,05 yang berarti juga H_0 ditolak dan H_a diterima berdasarkan dasar pengambilan keputusan, berarti ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre tes* dan *post test*, hal ini bermakna terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *desain grafis* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan terakhir yaitu menentukan skor *N-Gain* (*N-Gain Score*). Rumusnya yaitu:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel dibawah ini yaitu skema kriteria Skor *N-Gain* dan Tafsiran dari Skor *N-Gain*.

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0,00 < N - Gain < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - Gain \leq 0,70$	Sedang
$N - Gain > 0,70$	Tinggi

Persentasi (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R. R.

Maka dengan rumus *N-Gain* diatas, hasil perhitungan yang peneliti lakukan menggunakan data analisis Ms. Excel dan Program SPSS, didapatkan angka:

$$0,65 = \frac{85 - 58}{41 - 58}$$

Dengan demikian, hasil *N-Gain* yang dicari maka didapatkan yaitu 0,65 yang artinya mendapatkan kriteria "Sedang" jika mengacu pada Tabel 4.10. diatas. Selanjutnya Skor *N-Gain* terkonversi dalam Persentase (%) yaitu menjadi 65%, artinya pembelajaran *desain grafis* menggunakan aplikasi Adobe Photoshop mendapatkan hasil Tafsiran "Cukup Efektif" sesuai tabel 4.11 diatas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *desain grafis* dalam pembelajaran TIK memiliki keunggulan yang sangat banyak serta meningkatkan hasil belajar siswa, dengan kelayakan dan efektifitas tersebut maka media *desain grafis* berbasis aplikasi Adobe Photoshop ini bisa dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus berfungsi sebagai bahan atau modul belajar bersama ataupun secara mandiri bagi siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian tentang

Strategi Pemanfaatan Aplikasi Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Grafis dalam Pembelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pada penelitian pengembangan ini tahapan pengembangan menggunakan model Borg and Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaktov menjadi 5 langkah di antaranya adalah melakukan analisis produk sampai uji coba lapangan skala besar kepada 27 peserta didik (Siswa kelas 9 SMP).
 - b. Kelayakan dari produk yang telah diuji cobakan di lapangan mendapat hasil yang cukup baik berdasarkan hasil post test.
 - c. Berdasarkan dari pengambilan keputusan, berarti terdapat peningkatan rata-rata antara hasil belajar *pretes* dan *post test*, hal ini bermakna terdapat pengaruh "Cukup Efektif" penggunaan media pembelajaran *desain grafis* dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika ditinjau dari hasil analisa *N-Gain Score*.
- Saran dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagi sekolah disarankan untuk dapat memanfaatkan aplikasi desain grafis dalam pembelajaran dengan baik agar siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi khususnya ilmu terkait desain grafis yang dimana pada saat ini sedang ramai dan banyak digunakan, misal pembuatan informasi berupa flyer, poster, leaflet, pembuatan sertifikat agar siswa merasa tertarik, informatif, dan komunikatif dengan info yang berikan tersebut. Guru diharapkan bisa memanfaatkan produk desain sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
- b. Bagi siswa, produk berupa media *desain grafis* ini hendaknya dapat dijadikan media pembelajaran desain grafis yang produktif dalam belajar dan media belajar mandiri yang dilakukan oleh siswa secara mandiri.

- c. Bagi masyarakat, diharapkan produk penelitian ini dapat dilakukan pengembangan penelitian secara tindak lanjut, sehingga dapat digunakan di beberapa tingkatan atau kelas dengan hasil produk yang lebih baik dan meningkat, informatif, menarik, dan bermanfaat.

6. REFERENSI

Andi (2011), *Pasti Bisa Belajar Sendiri Adobe Photoshop CS5*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Borg, W.R and Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction* 4th Edition. London: Longman Inc.

Busro, M. (2018). *Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Dede Rosyada. (2004). *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Haka MJ. (2006). *Teknologi Informasi, dan komunikasi*. Solo: CV.Haka MJ.

Jumanta Hamdayama. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Kyriacou, C. (2009) *Effective Teaching in Schools: Theory and Practice*. Third Edition. Delta Place, Cheltenham, UK: Nelson Thornes Ltd

Peter Fink. (1995). *Photoshop 3.0 Buatlah Mereka Kagum*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Prof. Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press

Suradika, Dirgantara (2017). *Metodologi Penelitian*. Tangerang Selatan: UMJ Press.