

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PEMBUATAN DESAIN GRAFIS DENGAN MENGGUNAKAN *CORELDRAW* PADA MATA PELAJARAN CETAK SARING DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA

Penulis 1 : Annisa Rafika Sarinastiti

Penulis 2 : Sugiyem, M.Pd

Universitas Negeri Yogyakarta

annisarafikasarinastiti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil belajar siswa sebelum diberi pembelajaran pembuatan desain grafis menggunakan *CorelDraw*; (2) hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran pembuatan desain grafis menggunakan *CorelDraw*; dan (3) efektivitas pembelajaran pembuatan desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw* antara siswa yang diberi pembelajaran desain grafis dengan *CorelDraw* dan yang tanpa diberi pembelajaran pembuatan desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw*. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain *pretest and posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan Seni Rupa dan Kriya Tekstil SMK Negeri 5 Yogyakarta berjumlah 86 siswa. Teknik untuk menentukan sampel adalah *simple random sampling*. Sampel penelitian ini berjumlah 56 siswa. Validitas penelitian menggunakan rumus korelasi *product moment*, dan reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan uji *Paired T Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) hasil belajar siswa yang sebelum diberi pembelajaran menggunakan *CorelDraw* dengan hasil rata-rata nilai akhir 58,92; (2) hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran desain grafis menggunakan *CorelDraw* dengan hasil rata-rata nilai akhir 82,10; (3) hasil *posttest* kelas eksperimen persentase ketuntasan 93,11%, sebelumnya pada pretest ketuntasan 17,24% dengan peningkatan mencapai 75,87%. Peserta didik yang tuntas pada kelas eksperimen mencapai 86,20%. Sedangkan dikatakan efektif jika ketuntasan peserta didik mencapai 75%, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw* lebih efektif daripada tanpa diberi pembelajaran desain grafis dengan *CorelDraw*.

Kata Kunci: Efektivitas, Desain Grafis, *CorelDraw*

THE EFFECTIVENESS OF THE LEARNING OF GRAPHIC DESIGN MAKING WITH CORELDRAW IN THE SCREEN PRINTING SUBJECT AT PUBLIC VHS 5 OF YOGYAKARTA

ABSTRACT

This study aimed to find out: (1) students' learning outcomes before they learned to make graphic designs using *CorelDraw*; (2) their learning outcomes after they learned graphic designs using *CorelDraw*; and (3) the effectiveness of the learning of graphic design making with *CorelDraw* between students who learned graphic designs using *CorelDraw* and those who learned graphic designs without using *CorelDraw*. This was a quasi-experimental study using the pretest and posttest control group design. The research population comprised Grade XI students of the Department of Fine Arts and Textile Craft of VHS 5 of Yogyakarta with a total of 86 students. The sample was selected by means of the simple random sampling technique. The sample consisted of 56 students. The research validity was assessed by the product moment correlation formula and the reliability by Cronbach's Alpha. The data analysis used the Paired T-Test. The results of this study were as follows. (1) Students' learning outcomes before the learned using *CorelDraw* were indicated with a final mean score of 58.92. (2) Students' learning outcomes

after they learned graphic designs using CorelDraw were indicated with a final score of 82.10. (3) The posttest results in the experimental class attaining the mastery were 93.11% and the pretest results attaining the mastery were 17.24%, with an improvement by 75.87%. Students who attained the mastery in the experimental class were 86.20%. Meanwhile, learning was said to be effective if students; mastery reached 75%. Therefore, it could be concluded that graphic design learning with CorelDraw was more effective than that without CorelDraw.

PENDAHULUAN

SMK merupakan lembaga yang memiliki bidang keahlian yang berbeda-beda menyesuaikan dengan lapangan kerja yang ada. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan lulusan di SMK ialah proses pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan siswa. Guru merupakan salah satu faktor yang sangat signifikan dan merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, dalam setiap upaya peningkatan kualitas pendidikan guru harus bisa mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Selain hal tersebut kelengkapan fasilitas SMK juga harus ditingkatkan, fasilitas belajar merupakan faktor yang berdampak pada hasil belajar.

SMK Negeri 5 Yogyakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki jurusan bidang keahlian Seni Rupa dan Kriya Tekstil, bidang keahlian ini dibagi menjadi beberapa keahlian seperti pewarnaan, batik, tenun,

cetak saring dan makrame. Jurusan Kriya Tekstil ini bertujuan untuk menghasilkan tamatan yang terampil dan memiliki kemampuan berwirausaha di bidang industri kreatif dalam bidang produk kriya tekstil. Melalui penguasaan teori dan praktek serta pemahaman aspek sosial budaya, estetika, ergonomis, teknologi, mampu beradaptasi dengan transisi kehidupan dan keseimbangan alam, sehingga mampu merancang produk tekstil yang memiliki gaya hidup dan nilai jual. Salah satu materi dalam mata pelajaran cetak saring adalah mendesain *t-shirt* dengan komputer.

Efektivitas merupakan suatu kegiatan dari faktor pencapaian tujuan, yang memandang bahwa efektivitas berhubungan dengan pencapaian tujuan bersama bukan pencapaian tujuan pribadi (*Lipham dan Hoeh* (1987) (dalam buku E.Mulyasa, 2006). Melalui pembelajaran mendesain dengan menggunakan *CorelDraw*, peserta didik diharapkan ada peningkatan dalam mendesain dengan komputer.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi oleh guru mata diklat pada

pembelajaran mendesain *t-shirt* dengan komputer di SMK Negeri 5 Yogyakarta, yaitu belum terealisasikan menggunakan komputer untuk mendesain *t-shirt* dikarenakan pemahaman dan pengetahuan pendidik yang masih belum cukup memadai. Peserta didik hanya diberi tugas mencari desain melalui internet saja, Hasil nilai pada mata pelajaran cetak saring ini masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75.00. Pada mata pelajaran cetak saring siswa kelas XI Tekstil B dengan jumlah siswa 29 siswa, dinyatakan 26 siswa (89.6%) belum lulus KKM atau nilai dibawah 75,00, didasari dari pengetahuan dan hasil pembelajaran desain dengan *CorelDraw*.

Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang termotivasi dalam mengembangkan ide untuk membuat desain *t-shirt* lebih variatif dan peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi karena metode pembelajaran yang dilakukan guru hanya memberi tugas pada peserta didik mencari desain melalui internet saja.

Fasilitas yang terdapat di SMK Negeri 5 Yogyakarta ini sangat memadai, laboratorium komputer juga sudah memiliki aplikasi *CorelDraw* sehingga proses pembelajaran bisa dilaksanakan. Sehingga

pembelajaran mendesain dengan *CorelDraw* belum optimal.

Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik (1986) (dalam Azhar Arsyad, 2005 : 15) Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Mafaat dar media pembelajaran yaitu bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa , metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati dan melakukan (Sudjana & Rivai 1992 : 2).

Salah satu media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah komputer. Komputer sangat berperan aktif

dalam pendidikan, selain dapat mengakses informasi komputer juga dapat membantu para pendidik untuk mengajar dan menyajikan pelajaran yang menarik dan kreatif. Pembelajaran yang disajikan oleh pendidik dapat menarik minat siswa untuk mempelajarinya jika pengajaran yang diberikan oleh pendidik tersebut menarik dan kreatif. Oleh karena itu dengan media komputer ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menerima materi ajar yang disampaikan serta dapat membantu untuk memacu motivasi dan kreativitas dalam mengembangkan ide membuat desain *t-shirt* lebih variatif dan kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi pembelajaran pembuatan desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw*?
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran pembuatan desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw*?
3. Mengetahui efektivitas pembelajaran pembuatan desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw* antara siswa yang diberi pembelajaran desain grafis dengan *Coreldraw* dan yang tanpa diberi pembelajaran pembuatan desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan metode *pretest-posttest control group design* (Arikunto 2009 : 210). Alasan peneliti memilih metode *pretest-posttest control group design* karena melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) dan yang lain tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol). Efek dari suatu perlakuan akan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2018 sampai dengan Oktober 2018. Lokasi penelitian berada di SMK Negeri 5 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Kenari No.71, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMK Negeri 5 Yogyakarta bidang keahlian seni rupa dan kriya tekstil dengan populasi sebanyak 86 siswa yang terbagi menjadi 3 kelas. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah teknik *simple random sampling*. Sampel ditentukan secara

acak dengan cara pengundian. Cara tersebut diambil untuk menghindari subjektivitas peneliti. Ketiga kelas dari populasi, diambil dua kelas. Sampel yang terpilih adalah kelas XI Tekstil A dan kelas XI Tekstil B. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas XI Tekstil B 29 siswa dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas XI Tekstil A 27 dan total siswa adalah 56 siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dianalisis meliputi nilai tes (kognitif, afektif dan psikomotor), ketuntasan siswa, dan rata-rata kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda, lembar penilaian afektif dan psikomotor. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah: 1) tes kognitif mengukur kemampuan pengetahuan siswa dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan ganda. 2) mengukur kemampuan afektif siswa terhadap sikap siswa selama mengerjakan tes unjuk kerja dan tes psikomotor untuk mengukur kemampuan siswa dengan teknik pengambilan data menggunakan tes unjuk kerja siswa mendesain dengan *CorelDraw*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan bantuan *SPSS 21.0* dan *Microsoft Excel*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran mendesain menggunakan *CorelDraw*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah diberi Pembelajaran Desain Grafis dengan CorelDraw

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa, hasil *pretest-posttest kelas kontrol* diketahui nilai t-hitung untuk hasil tingkat keterampilan mendesain tanpa pembelajaran desain grafis -0,712 dengan probabilitas (Sig.) 0,483. Karena probabilitas (Sig.) 0,483 > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari kelas kontrol yang tidak diberikan pembelajaran desain. Sedangkan *pretest-posttest kelas eksperimen* diketahui nilai t-hitung sebesar -12,525 dengan probabilitas (Sig.) 0,000. Karena probabilitas (Sig.) 0,000 < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan dari sebelum dengan sesudah pembelajaran desain grafis dengan *CorelDraw*.

Penilaian hasil akhir diperoleh dari hasil *posttest* dan dari hasil nilai unjuk kerja dan sikap kerja. Dengan persentase nilai kognitif atau pengetahuan 35%, afektif dan psikomotor 65%. Pada kelas control rata-rata nilai akhirnya adalah 58,92 sedangkan rata-rata pada kelas eksperimen 82,10. Dapat diketahui rata-rata pada kelas kontrol masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75 dan kelas eksperimen sudah mencapai KKM 75.

Pembelajaran Mendesain Menggunakan CorelDraw Lebih Efektif daripada Tanpa diberi Pembelajaran Mendesain dengan Menggunakan CorelDraw.

Hasil nilai *pretest* kelas kontrol dengan persentase nilai yang tuntas 3,70 %, sedangkan tidak tuntas 96,3%. Persentase nilai tuntas pada *posttest* adalah 11,11%, sedangkan yang tidak tuntas 88,88%. Sedangkan dari hasil nilai *pretest* pada kelas eksperimen persentase nilai peserta didik diatas KKM 75 adalah 17,24% dan siswa yang di bawah KKM 82,75%. Persentase peserta didik dengan nilai diatas KKM 75 pada *posttest* adalah 93,11% dan tidak tuntas 6,89%.

Artinya menurut teori efektivitas dikatakan efektif apabila peserta didik yang tuntas mencapai 75%, dalam penelitian ini

kelas ekperimen meningkat dari 17,24% menjadi 93,11% dengan peningkatan mencapai 75,87% dan pada hasil nilai akhir peserta didik yang tuntas mencapai 86,20%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran desan grafis dengan *CorelDraw* efektif untuk pembelajaran mendesain gambar pada *t-shirt*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara kelompok siswa yang diberi pembelajaran desan grafis menggunakan *CorelDraw* (kelompok eksperimen) dan kelompok siswa yang tanpa diberi pembelajaran desain grafis dengan (kelompok kontrol). Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa rerata nilai kelompok eksperimen dan rerata nilai kelompok kontrol pada tahap awal tidak jauh beda. Namun dalam perhitungan setelah diadakannya perlakuan, dalam hal ini pembelajaran desain grafis dalam pembelajaran mendesain gambar pada *t-shirt* dengan komputer di kelas eksperimen, rerata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rerata nilai kelompok kontrol. Dan peningkatan nilai dari *pretest-posttest* 75,87% pada kelas eksperimen dan siswa yang tuntas pada kelas eksperimen 86,20%

Artinya pembelajaran desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw* dikatakan efektif karena peserta didik yang tuntas lebih dari 75%.

Peningkatan hasil belajar siswa yang diraih oleh kelas eksperimen dikarenakan adanya suasana belajar di kelas yang lebih kondusif dibandingkan pada kelas kontrol, terutama pada hal distribusi materi pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan setiap ide yang mereka punya. Pembelajaran pada kelas eksperimen selalu membuat siswa ingin belajar dikarenakan siswa sebelumnya tidak diberi materi dalam mendesain gambar pada t-shirt dengan *CorelDraw*. Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi sangat pesat, penguasaan terhadap teknologi komunikasi maupun informasi mutlak harus dimiliki dan di era globalisasi ini banyak hal yang dapat dilakukan dengan komputer.

Model pembelajaran dengan komputer ini dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran lebih menarik sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan mereka, selain itu kemampuan belajar peserta didik dapat meningkat dengan adanya fasilitas komputer, peserta didik dapat mengerjakan tugas-tugas dengan kreatif melalui komputer, karena komputer mampu

menampilkan teks, warna, gerak, gambar dan lain sebagainya.

Melalui komputer menjadikan pembelajaran bersifat mandiri karena melatih keterampilan siswa khususnya dalam membuat desain gambar pada *t-shirt*. Komputer dapat digunakan sebagai media atau alat penunjang belajar siswa dalam mata pelajaran mendesain t-shirt dengan menggunakan *CorelDraw*. Karena melalui komputer siswa memperoleh ilmu dan keterampilan mendesain t-shirt dengan *CorelDraw*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yayan Hidayat dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Power point* Pada Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Beton Pracetak Siswa Kelas XII Jurusan Teknik Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 2 Kebumen”. Hasil dalam penelitian ini menyatakan penggunaan media powerpoint dalam hasil belajar lebih efektif. Nilai rata-rata kelas yang menggunakan media power point lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media powerpoint. Dan terdapat perbedaan antara kelas diberi media powerpoint dengan dilihat dari selisih nilai pretest-posttest antara kelas yang menggunakan media power point dengan

kelas yang tidak menggunakan media power point, penelitian ini menunjukkan ada pengaruh efektivitas dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint. Dilihat dari uji statistik dan seluruh uraian di sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw* memberikan pengaruh yang berarti dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 5 Yogyakarta.

SIMPULAN

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik yang tidak diberi pembelajaran desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw*, yaitu hasil nilai *pretest* termasuk tuntas 3,70 %, sedangkan tidak tuntas 96,3%. Persentase nilai tuntas pada *posttest* adalah 11,11%, sedangkan yang tidak tuntas 88,88%.
2. Hasil belajar peserta didik yang diberi pembelajaran desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw*, yaitu hasil nilai *pretest* pada kelas eksperimen persentase nilai peserta didik diatas KKM 75 adalah 17,24% dan siswa yang di bawah KKM 82,75%. Persentase

peserta didik dengan nilai diatas KKM 75 pada *posttest* adalah 93,11% dan tidak tuntas 6,89%.

3. Pembelajaran desain grafis dengan menggunakan *CorelDraw* efektif, hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa, pada kelas eksperimen terdapat peningkatan kompetensi pada peserta didik mencapai 75,87% dan pada hasil nilai akhir peserta didik yang tuntas mencapai 86,20%.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut.

Bagi Siswa

Siswa disarankan supaya meningkatkan keterampilan mendesain *t-shirt* dengan cara menggunakan *CorelDraw* dirumah maupun di sekolah, sehingga siswa akan memiliki keahlian dan keterampilan dalam mendesain *t-shirt* pada *CorelDraw*.

Bagi Guru

Guru hendaknya mulai menggunakan *CorelDraw* dalam materi mendesain *t-shirt*, dengan tetap menjelaskan langkah-langkah dalam proses pembelajarannya supaya peserta didik lebih giat, terampil dan lebih kreatif dalam mendesain *t-shirt*.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan pendekatan yang berbeda, dan metode yang berbeda supaya hasil penelitian dapat lebih digeneralisasikan dalam lingkup luas. Salah satu contohnya dengan cara mengembangkan penelitian ini menggunakan modul pembelajaran desain t-shirt dengan *CorelDraw*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- E. Mulyasa. (2006). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, Y.(2016). Efektivitas Media Pembelajaran *Power point* Pada Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Beton Pracetak Siswa Kelas XII Jurusan Teknik Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 2 Kebumen. Skripsi.UNY
- Sudjana & Rivai. (1992) . *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru Bandung.